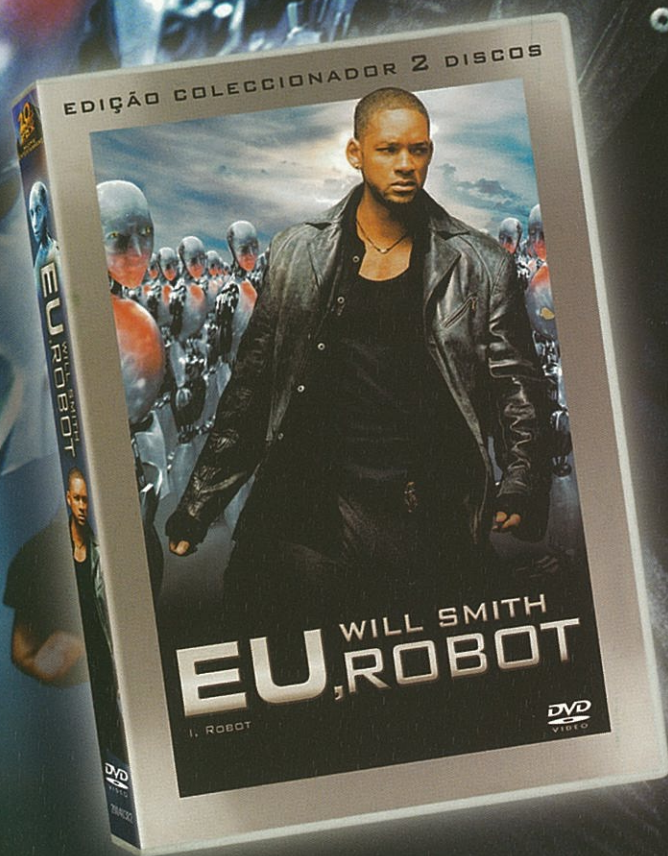
XBOX
Revista Oficial Xbox
GRÁTIS DVD
DEMOS JOGÁVEIS
Apenas disponível com esta revista
OFICIAL
JOGÁVEL
EXCLUSIVO
STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS
Análise exclusiva à sequela
do RPG que revolucionou o mundo Star Wars
EXCLUSIVO XBOX
6 demos jogáveis
» Prince of Persia: Warrior Within
» Burnout 3: Takedown
» Conker: Live & Reloaded
» Tiger Woods PGA Tour 2005
» Otogi 2: Immortal Warriors
» The Incredibles
DVD XBOX
E ainda
Far Cry Instincts » Rainbow Six 4 » Forza Motorsport » Star Wars: Episode III » MechAssault 2
Splinter Cell: Chaos Theory » Blinx 2 » Scrapland » NFS Underground 2 » Fight Club » Entre outros...
Esta revista oferece-lhe 1 DVD exclusivo com demos jogáveis que não pode ser vendido separadamente. Peça-o se não estiver na capa.
GOODY
Nº 20 > FEVEREIRO 2005 > € 7,99
5 601073 019859 00020
PUBLICAÇÃO MENSAL
future games

OFICIAL
AS MELHORES NOTÍCIAS E ANÁLISES XBOX

JOGÁVEL
A FONTE EXCLUSIVA DE DEMOS XBOX JOGÁVEIS

EXCLUSIVO
NOTÍCIAS, ANTEVISÕES E ANÁLISES ANTES DAS OUTRAS REVISTAS

O que temos para vocês

A REVISTA OFICIAL XBOX é escrita por um grupo de jogadores experientes que passaram a vida toda a jogar. Para nós, os jogos são a melhor forma de diversão que existe. Esta revista será o reflexo disso em todas as páginas.

COMO REVISTA oficial da Xbox, estamos na melhor posição para vos dar análises imparciais e honestas. Não fazemos qualquer tipo de acordos para ter acesso a jogos acabados. Assim, podemos dar aos nossos leitores o que eles merecem: análises equilibradas, objectivas e precisas, nas quais podem basear as vossas decisões de compra.

A MICROSOFT não tem acesso, ou influência, sobre a Revista Oficial Xbox. O envolvimento da companhia termina depois de nos fornecer materiais de que precisamos para a revista, e só lê as análises depois dos nossos leitores.

NO ENTANTO, uma vez que somos a revista oficial, temos acesso privilegiado aos jogos Xbox mais recentes em desenvolvimento e às pessoas que os fazem.

CONTAMOS COM uma enorme rede de jornalistas em todo o mundo, prontos a visitar as produtoras de jogos onde quer que elas estejam, e a fazer a reportagem exclusiva para a rede mundial de revistas oficias Xbox.

ACREDITAMOS que os leitores da Revista Oficial Xbox são um dos nossos trunfos mais importantes. Queremos constituir um espaço onde as vossas opiniões e experiências possam ser partilhadas com a nova comunidade Xbox.

Quem mudará as consciências?

Há poucas semanas passou na televisão um programa intitulado "Videojogos – Ameaça ou divertimento?". O conjunto de opiniões de 50 minutos teve dois pontos de destaque, duas atitudes por parte dos produtores que não são habituais quando se tenta formar um parecer objectivo sobre os jogos. Em primeiro lugar, os intervenientes conheciam bem o assunto sobre o qual discursavam. Não pregavam aquele sermão de fanático que só vê jogos numa vida de poucos interesses, mas declamavam com o saber que um passatempo interessante ou um estudo cuidado (ainda que baseado numa opinião externa) podem dar. Em segundo lugar, todos defendiam o software lúdico.

Como parte de um futuro tecnológico e integrado em fenómenos sociais, sendo uma manifestação da cultura pop à qual vai beber influências e modificar em diferentes graus (dependendo da aceitabilidade a que todos os intervenientes no processo estão dispostos num dado momento), os jogos sujeitam-se a discussão. Mais do que averiguar a verdadeira autoridade nefasta que continuamente lhes atribuem, indo além das pequenas vitórias que os protectores sublinham como capazes de revolucionar o mundo – aumento de concentração, melhoria reflexiva com usos médicos e aperfeiçoamento na formação interpessoal, por exemplo – o programa tentava igualar a actividade de jogar a outras comuns na actualidade, fazer desaparecer alguns estigmas profundos, exorcizar crendices. Conseguiu? Não. Neste campo, a mudança de consciências não é conseguida através de documentários, discursos ou qualquer tipo de debates. As acções das editoras e distribuidoras na divulgação correcta dos seus produtos, aliada a uma maior abertura da indústria a outros meios, seja ditando regras ou aproveitando movimentos de mercado globalmente aceites, conseguem mais do que todas as palestras juntas, independentemente da sua orientação defensora ou atacante. No entanto, apesar de ser tentado o diálogo, é notada uma predominância insistente do monólogo encabeçada pelos detractores. A alienação dos susceptíveis, as fatalidades dos inocentes, os estudos multiconclusivos, a firmeza das mentalidades avessas à mudança, as reportagens nos jornais e na televisão em busca de choque sensacionalista e a pluralidade do "exilar" a submeter a fragilidade do "aceitar" são pontos comuns.

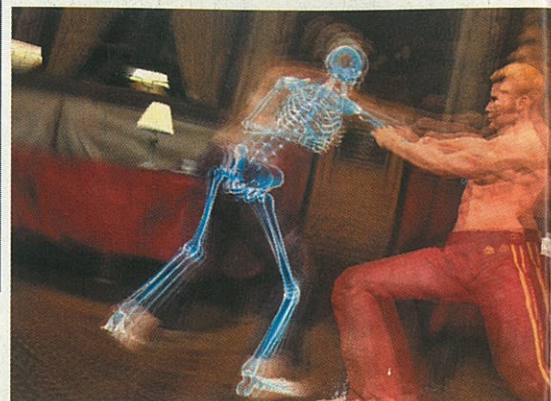
No meio da polémica que por vezes é ressuscitada, os profissionais do sector, nomeadamente quem escreve para publicações especializadas, são muitas vezes esquecidos. Proscritos por quem os vê como a face complacente de um mercado danoso, e último refúgio na área séria do jornalismo por quem procura justificação argumental, ainda tem de ser descoberto o verdadeiro papel dos críticos, de quem se move todos os dias entre obras de programação, no desenvolvimento de opinião e na modificação de comportamentos. Afinal, as duas linhas que se traçam no quadro desta indústria talvez escondam um realismo cuja interpretação está longe de ser nítida.

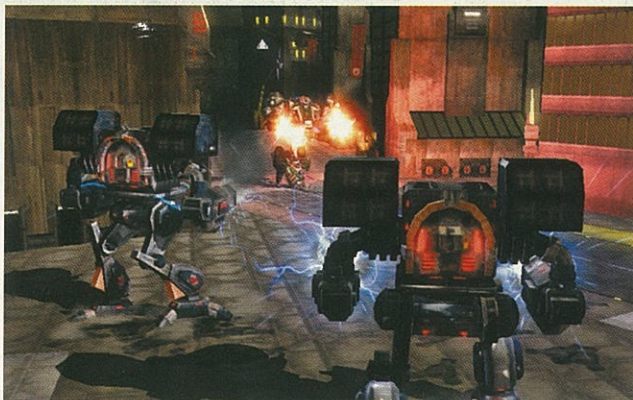
NUNO FARIA
DIRECTOR, REVISTA OFICIAL XBOX

NESTA EDIÇÃO

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

A sequela que todos os fãs de Star Wars e de Role Play esperavam. Saibam o que vão encontrar nesta aventura aliada da Força numa análise exclusiva. 52

↑ FAR CRY INSTINCTS 06

↑ FIGHT CLUB 58

Sumário 20

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Um dos jogos de lançamento do Live está de volta e promete arrasar com tudo o que é jogado na rede da Xbox. 46

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Época: Segunda Guerra Mundial. Missão: destruir o invasor alemão. Probabilidade de vitória: baixa. 64

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fisher está longe de conseguir umas merecidas férias. Neste Acesso Exclusivo divulgamos novidades da luta antiterrorista. 40

Primeiro Contacto

A Chegar

Notícias

Antevisões

Especiais

Análises

Play: More

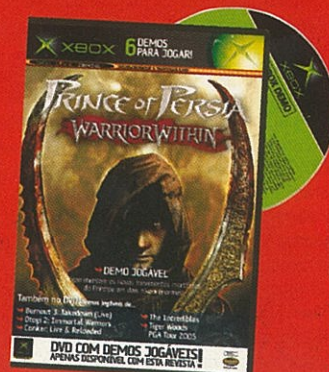
Regulares

DVD 20

No DVD: Jogável
Prince of Persia: Warrior Within, Burnout 3: Takedown, Tiger Woods PGA Tour 2005, The Incredibles, Conker: Live & Reloaded, Otogi 2: Immortal Warriors

No DVD: Vídeo
Prince of Persia: Warrior Within, Project: Snowblind, Area 51, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict, GoldenEye: Rogue Agent, Making Of de Call of Duty.

O VOSSO GUIA PARA O DVD DE DEMOS 20 COMEÇA NA PÁGINA 85

PRIMEIRO CONTACTO

Informações exclusivas sobre os novos jogos Xbox em desenvolvimento

Disparem contra os barris e arrumem com isto.

Far Cry Instincts

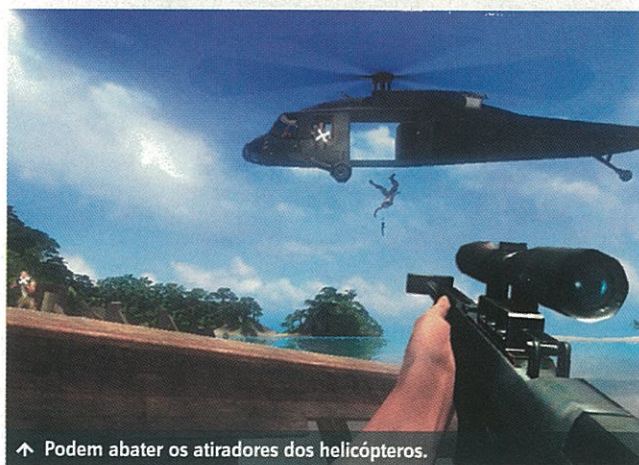
O Paraíso já não é o que era...

ALGUÉM COM um nome como Jack Carver terá obrigatoriamente de ser um ex-Marine. Provavelmente é um misógino que passa o dia a fumar charutos e a esvaziar garrafas de Jack Daniel's, mas quando o país precisa dos seus serviços, o homem faz todos os esforços para se levantar da cama e lutar. Clichés dos videojogos - adoramo-los.

Carver leva uma vida pacífica, de cana de pesca na mão, alugando barcos a turistas num arquipélago de ilhas paradisíacas, até que um dia uma jovem jornalista pede para ser transportada até uma ilha misteriosa. Vocês sabem qual é a ilha, é aquela que os habitantes da zona temem e que tem um vulcão com uma caveira entalhada na face.

Quando a rapariga desaparece e o seu barco vai ao fundo, Carver fica encurralado na ilha. É aqui que *Far Cry* começa a revelar-se como um FPS de exploração livre que nos permite completar as missões e eliminar os inimigos exactamente do modo que quisermos. Podem mesmo contar com um editor de níveis modificado a partir da versão de PC que permitirá criar as vossas próprias ilhas e fazer upload no Live. Quer a vossa abordagem preferida seja com o dedo firme no gatilho ou dividir para conquistar, a decisão é vossa. Os objectos também serão completamente interactivos, por isso vão poder montar armadilhas para apanhar os inimigos. Atirem algumas pedras e atraiam um inimigo para junto de um barril explosivo. O resto já sabem...

Carver também será capaz de se esgueirar sob as cabanas da ilha. Podem rastejar, espreitar pelas falhas no soalho e disparar rajadas através da madeira. A ideia é sobreviver e matar através de todos os meios necessários, quer isso envolva rebentar cabeças com uma *sniper rifle* ou montar armadilhas engenhosas. O ambiente é a vossa principal arma: activem granadas junto a caixotes de munições ou usem os ramos das árvores para dominar os inimigos. Carver é um género de MacGyver moderno, mas com menos cabelo.

Também podem ficar entusiasmados com a componente Live, porque *Far Cry* oferece não só a hipótese de fazer upload aos vossos próprios mapas, como também de participar em batalhas para um mínimo de 16 jogadores ao longo de meia dúzia de modos. Dizemos "mínimo" porque a Crytek estava a tentar incluir a opção para 24 jogadores. E não nos podemos esquecer dos veículos. Vimos um jipe a voar de um penhasco e a embater num helicóptero que pairava sobre uma ravina enquanto disparava fogo de metralhadora pesada, e noutra ocasião um jipe aterrou em cima do barco de borracha de Carver. A liberdade de jogo é incentivada, e nós apoiamos. É melhor limparem o pó a esses manuais dos Escuteiros; algo nos diz que em breve vão precisar de todos os truques e mais alguns.

Podem abater os atiradores dos helicópteros.

Entrem numa base e destruam-na.

Ramificações Aprendam a utilizar o cenário de forma vantajosa

↑ Atem um ramo com espinhos.

↑ O inimigo activa o mecanismo.

↑ Os espinhos entram no seu corpo.

↑ Foi a árvore que o matou!

Bónus info

AUTO-GOLO
Tenham cuidado para não caírem nas vossas próprias armadilhas. Se nenhum inimigo as activar é provável que acabem por cometer suicídio involuntário.

ARMADILHAS NO LIVE
Sim, também podem preparar armadilhas para os outros jogadores no modo *multiplayer*. Isto promete muito!

CILADAS E CIA.
Para além da armadilha dos ramos, podem usar minas, laços, buracos tapados com folhas e um lança-setas accionado por um fio. Muito bem.

↑ Eles nunca aprendem... Não se aproximem de explosivos quando estão frente a frente com um ex-Marine armado!

↑ Vão poder usar barcos e motas de água.

↑ Escolhem uma morte limpa ou rebentam com o helicóptero?

OS ESCUTAS: O LORDE BADEN-POWELL, FUNDADOR DOS ESCUTEIROS, INICIOU O MOVIMENTO NA BROWNSEA ISLAND, EM POOLE HARBOUR, ONDE PODEMOS ENCONTRAR UMA DAS ÚLTIMAS COLÓNIAS DE ESQUILOS VERMELHOS. FASCINANTE!

Revista Oficial Xbox IMAGENS EXCLUSIVAS

↑ Sim, é o Sam Fisher de orelhas pontiagudas.

Batman Begins

O Cavaleiro Negro prepara-se para bater as expectativas

ASSIM QUE CHRIS O'Donnell pronunciou a imortal frase "Holy rusted metal, Batman", o franchise do Cavaleiro Negro estacou. O último filme foi considerado por certos sectores da crítica como um dos piores da história do cinema, e o lixo relacionado com Batman que temos visto na Xbox deveria ser o suficiente para colocar os seus produtores no Arkham. Mas tudo isso está prestes a mudar.

Batman Begins vai ser um regresso às raízes mais obscuras do Vingador Negro, e irá ser bem mais que uma simples conversão para agradar ao grande público. O jogo vai desenrolar-se ao longo de 14 áreas de Gotham City, e no papel de Bruce Wayne vão poder utilizar uma série de métodos para lidar com os criminosos da cidade. Pela primeira vez num título de Batman vão voar através dos telhados e utilizar o seu famoso gancho para subir aos edifícios e desaparecer nas sombras. Assim que ascenderem às alturas, poderão descer subtilmente até se colocarem por trás das vossas presas, e com um rápido golpe levantar os criminosos no ar e erguê-los em direcção às sombras enquanto lhes sussurram ao ouvido coisas como "sou o teu pior pesadelo". Apesar de os combates serem importantes, também será essencial intimidar os inimigos, que fogem em debandada ou rastejam pateticamente.

"Batman vai viajar pelo mundo em busca de métodos para lutar contra a injustiça e para intimidar todos aqueles que se aproveitam dos mais fracos," conta Jason Hall, vice-presidente da Warner Bros. Interactive Entertainment. "*Batman* tem estilo, drama e acção. Estes elementos ajudarão a definir o jogo e a mergulhar o jogador no cerne da experiência." Também será necessário dar uso à massa encefálica. "Desta vez Batman utilizará o seu intelecto para combater as forças do mal, e não recorrerá apenas à força e ao armamento," revela Hall, mas mesmo assim podem contar com bastante acção.

Para além dos punhos, também vamos poder recorrer aos conteúdos do famoso cinto de utilidades. Esqueçam as cápsulas de sono do tempo de Adam West; aqui encontram Adrenal Boosters que ajudarão Batman a evitar ataques e a esquivar-se de balas. Também vamos poder prender os adversários para depois os espancarmos livremente e utilizar o valioso Batarangue. O fiel Batmóvel também marcará presença.

As notícias acerca da aparição do Scarecrow não foram confirmadas, mas como a Eurocom está tão empenhada em recriar da forma mais fiel possível o filme de Chris Nolan, esperamos encontrar este e outros vilões. Com uma cidade gótica de cariz sombrio à espera de ser salva por um Sam Fisher de capa, desfrutem destas excelentes imagens e comecem a contagem decrescente: Batman vai regressar!

↑ Batman vai poder intimidar as suas vítimas antes de as espancar.

↑ Batman percorre Gotham como um anjo vingativo.

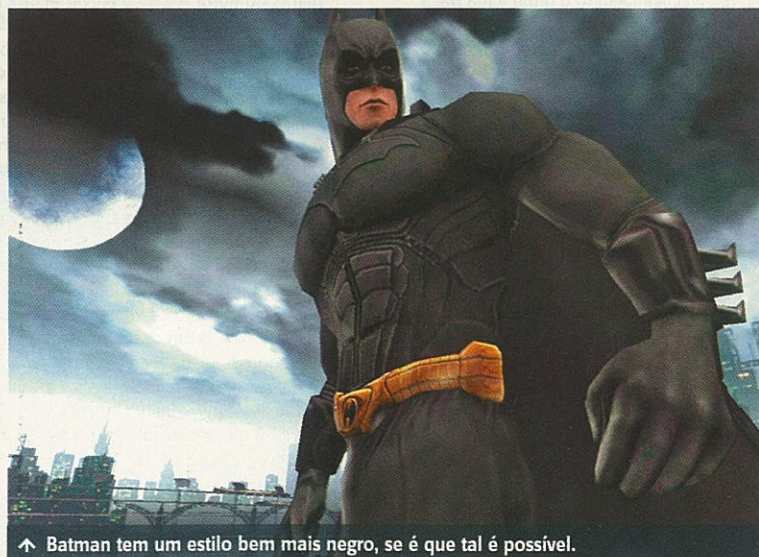
Primeiro lancem alguns explosivos, e depois apliquem-lhe um belo gancho. Tivemos saudades tuas, Bruce.

Bónus info

VILÕES Q.B.
Os inimigos clássicos de Batman que ainda não surgiram nos filmes incluem o King Tut e Egghead. Provavelmente nunca surgirão no grande ecrã.

GATINHA LINDA
O último jogo baseado numa personagem da DC foi *Catwoman* (Edição 16, 7.8). O filme era muito mau, e o jogo não deixou grandes saudades, mas não se preocupem, pois a famosa Mulher-Gato não surgirá neste jogo.

O MORCEGO FALA
Correm rumores de que Christian Bale (Batman) e Cillian Murphy (Scarecrow) cederão as suas vozes a *Batman Begins*, mas podem contar com mais notícias em breve!

Podem esquivar-se dos ataques e atacar rapidamente.

Batman tem um estilo bem mais negro, se é que tal é possível.

Bem-Vindos a Gotham...

...estão cá para ficar!

APESAR DE AS imagens de Gotham e do asilo Arkham estarem sob o segredo dos deuses, aqui está um par delas que dá uma ideia do que podem encontrar no jogo.

Arkham assemelha-se a um castelo assombrado, rodeado de muros e árvores, enquanto Gotham parece um local miserável. Com pontes góticas que levam até à cidade e arranha-céus que tocam o céu tempestuoso, parece que Batman vai encontrar uma tarefa à altura enquanto luta pela paz e justiça na cidade.

A entrada de Arkham. Atmosfera intensa.

Gotham de longe. Mantenham a distância.

GÁS HILARIANTE: CHRIS NOLAN DEIXOU PERCEBER QUE SE ESTE FILME FOR UM SUCESSO PODEREMOS VER O REGRESSO DO JOKER NUMA SEQUELA. GOSTÁVAMOS DE VER ISSO!

A Chegar

Todas as notícias essenciais, as antevisões exclusivas e novas imagens do espectacular mundo Xbox

The Punisher

A morte justifica-se, mas também se esconde

A THQ DESLOCOU-SE a Portugal para apresentar *The Punisher*, o jogo da Volition baseado nas aventuras do herói homónimo da Marvel. Depois de o actor que dá a voz ao "Justiceiro", Thomas Jane, ter sido entrevistado na última edição da *ROX*, torna-se assim possível continuar o acompanhamento do jogo que os autores apelidam de "o mais violento de sempre", apesar de algumas decisões relacionadas com possíveis censuras porem em perigo o título que os programadores muito trabalharam para alcançar.

Frank Castle é o habitual cidadão a quem mataram a família e que tudo vai fazer para a vingar. Um vigilante sem poderes sobre-humanos, Castle dedica a vida a limpar o mundo de todos os seus elementos nocivos. A premissa pode parecer básica, mas abre as portas ao cenário mais negro encontrado na Marvel. Negligenciando o filme (cuja fraca qualidade é consensual e ao qual só pediram emprestado a voz do protagonista), foi a banda desenhada que serviu de inspiração aos 16 níveis sangrentos. O argumento está a cargo de Garth Ennis, o responsável por um dos melhores momentos do herói na BD, conseguindo não apenas contar o percurso solitário de Castle contra o crime, mas também cruzá-lo com outras personagens como a Black Widow, Bullseye, Nick Fury ou Kingpin.

Na apresentação foi referido que "nenhum jogo teve tanta violência". É possível a frase ser mantida até ao lançamento da obra, porém, quem viu uma versão ultraviolenta não pode deixar de estranhar o encapotar de situações, na tentativa de forçar a edição nos típicos países mais conservadores. A Alemanha, Austrália ou mesmo a França, só para citar alguns, podem não ser convencidos pela morte disfarçada e banirem o jogo de qualquer modo. Infelizmente, todos os outros países estão na iminência de verem distribuídas versões censuradas, que assim se transformarão na única existente. Não se pense, contudo, que quem agora tem o primeiro contacto com o jogo se vai deparar com um produto seco de vermelho. É verdade que as 300 mortes previstas inicialmente passaram para pouco mais de cem, mas todas são de uma violência extrema. Berbequins industriais, ventoinhas, janelas, tudo serve para abrir as bocas que insistem no silêncio, ou para matar sem o propósito de obter informação. Os interrogatórios são vitais na progressão da história ou na abertura de áreas secretas ou caminhos alternativos. Sufocar, esmurrar, ameaçar com armas ou esmagar a cara dos adversários, quando mantidas na tensão certa, solta as línguas mais mortiças.

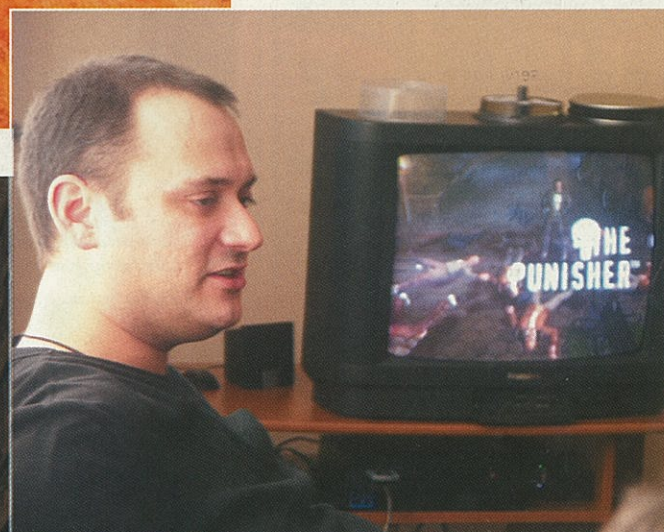
De modo a evitar a chacina desenfreada, os inocentes são intocáveis. A morte de um, mesmo que abatido com fogo cruzado, termina de imediato o jogo. É uma forma de dar algum sentido à missão de Punisher – uma das poucas regras do herói – e de o elevar acima de propostas como *Manhunt*, referido como um jogo de violência sem justificação. E para provar que o pretendido de Punisher é justiça e não crueldade, as mortes mais impressionantes são suavizadas com truques de câmara. A perspectiva muda para a cara do protagonista ou para qualquer outro plano, vê-se sangue a jorrar, ouvem-se gritos e, no final, surge o corpo sem vida. A execução é escondida – como nos livros, lembram-nos.

De Nova Iorque a ilhas paradisíacas, o enredo conta-se em flashback. As tormentas do passado, o desejo de vingança, os meios sempre justificativos, o fim desconhecido, a vida de um homem destroçado é guiada pelo jogador. *Punisher* oferece ainda mais: as armas, o sistema de upgrades, os extras. Frank Castle não é muito conhecido, mas é uma personagem de jogo perfeita, refere a THQ. O seu suplício (não há prazer nesta cruzada) parece ter os componentes certos para agradar a muitos jogadores e para chocar todos os críticos.

↑ Castle está prestes a entrar em acção.

Tudo indica que as mortes mais violentas serão afinal de contas censuradas.

A inspiração está na BD e não no filme.

O enredo conta-se através de flashbacks.

Sam Forrest, um sinistro membro da THQ.

Estaremos perante a melhor adaptação de sempre de um herói da BD a um videjogo?

Contem com heróis e vilões clássicos.

Breves...

Pequenos Pedaços De Informação Xbox Para Digerir

Estamos condenados!

Todos o sabíamos, mas a Activision confirmou que *Doom 3* será lançado no início de 2005. No entanto, não estávamos a contar com o lançamento em Março. Isto foi indiciado pelo manda-chuva de *Doom*, Todd Hollenshead, que revelou durante uma conferência de imprensa que o pesadelo marciano surgiria por alturas da "Primavera". Claro que isto pode prolongar-se até Maio, mas não queremos esperar tanto. Todos juntos: "Março! Março! Março...!"

Bolas douradas

A FIFA Interactive World Cup está a progredir bem, com milhares de inscrições. Durante as qualificatórias foram marcados mais de 250.000 golos, exibidos 100 cartões vermelhos e 1.000 amarelos. Um dos jogadores ganhou 63 jogos seguidos, e outro já tinha marcado 900 golos a meio das qualificatórias. Na próxima edição teremos todos os detalhes das várias etapas e do final da prova.

PRESENTED BY

AND

Caixa azul

Primeiro tivemos a caixa preta, e depois chegou a verde. A Xbox Crystal de "edição limitada" voltou às lojas num *pack* com *Halo 2* (nunca é de mais lembrar), e agora a Microsoft está prestes a desvendar o novo membro da família. A Xbox azul chama-se "Blue Kasumi" e foi lançada no Japão para comemorar o lançamento de *DOA Ultimate*. Inclui um comando azul transparente e pequenos logótipos de *DOA* nos cantos, e é simplesmente espantosa! Ainda não há notícias de um lançamento PAL, mas estamos confiantes. Queremos uma, se faz favor!

Vamos dançar, Tango?

Chavez e companhia regressam em Rainbow Six 4!

EXCLUSIVO XBOX

A EQUIPA RAINBOW Six sempre esteve na vanguarda dos *shooters* tácticos, tanto em termos técnicos como em termos de dificuldade. Chavez, Webber e companhia conseguiram sempre resolver os problemas mais graves, mas desta vez a tarefa é mais complicada...

A equipa é enviada para erradicar uma rede terrorista que está prestes a utilizar uma arma de destruição maciça. Este grupo descobriu como criar um nanovírus e está prestes a desencadear uma praga imparável. Assim, Ding e amigos são chamados a intervir. Desta vez os terroristas serão bem mais que simples fanáticos. Pela primeira vez num jogo *RS*, os terroristas vão enfrentar a equipa Rainbow Six com o seu próprio conjunto de tácticas. O seu armamento é equivalente ao dos nossos rapazes e as manobras também não ficam nada atrás. Quando os alvos sabem aquilo que vamos fazer as coisas ficam bem mais interessantes...

O combate será mais baseado em tácticas de guerrilha e vamos ter de pensar rapidamente, já que os campos de batalha serão mais intensos que nunca. A Ubisoft descreve a IA adversária como "progressivamente inteligente" - os adversários comunicam entre si e divulgam as vossas acções. Para complicar ainda mais a situação, a equipa Rainbow Six apenas receberá a confirmação do alvo durante as missões, já que os objectivos sofrerão alterações constantes.

↑ O HUD aperfeiçoado facilita a interacção.

↑ O combate de guerrilha é mais tenso!

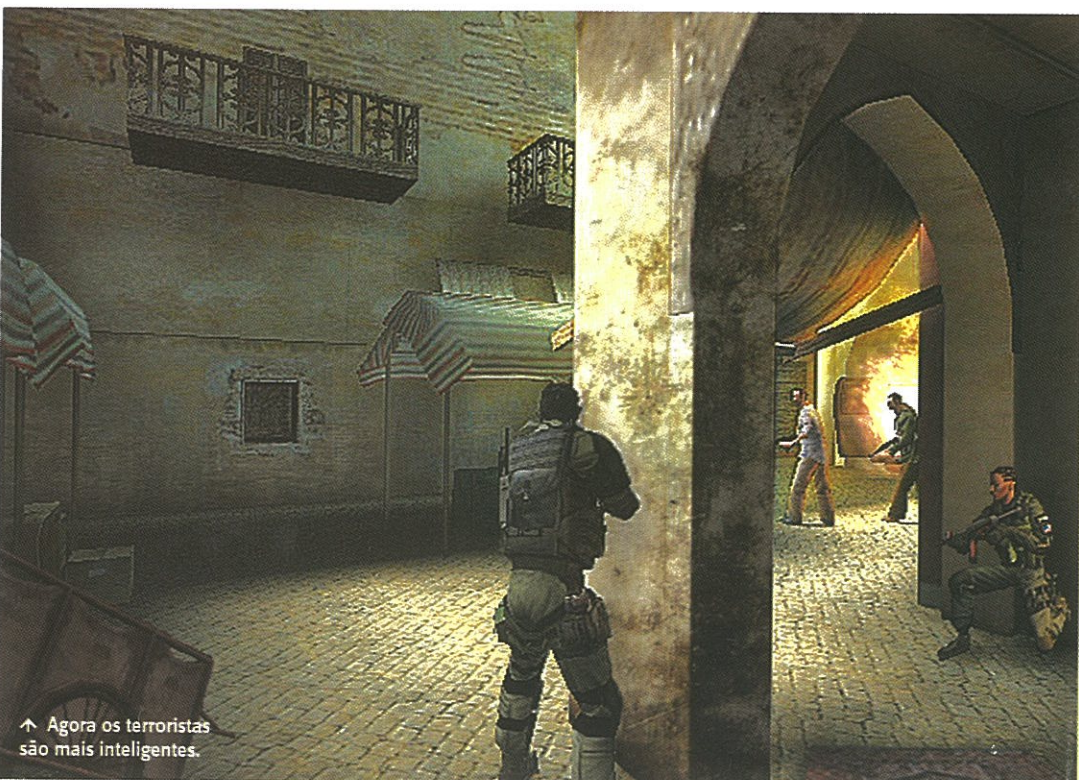
MALTA DA PESADA

Esqueceram-se deles? Refresquem a memória...

DIETER WEBBER O *sniper* alemão. Como líder, deixa a desejar, mas funciona bem a solo. Raramente falha.

EDDIE PRICE O sargento de Ding e um excelente atirador com várias armas. É britânico e o segundo oficial do grupo.

DING CHAVEZ O líder da Rainbow Six. Nasceu em L.A., mas nós perdoamos-lhe. Se não quiserem perder, mantenham-no vivo.

LOUIS LOISELLE Excelente homem de apoio. Perito em contra-terrorismo. Porventura a personagem mais importante de *RS4*.

↑ Agora os terroristas são mais inteligentes.

É nas ruas de Florença que vais encontrar a verdadeira Arte.
Mas será que vais ficar só a ver?
50M
+10
+30
+50 POWERSLIDE
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Mostra ao mundo inteiro que és capaz de fazer boa figura. Project Gotham Racing 2 dá a volta aos jogos de corrida. Desafia qualquer pessoa em qualquer parte do mundo e mostra o que vales*. Em PGR2, ter estilo é tão importante como guiar depressa e com os carros que tens à escolha, não tens desculpa. Com o Ferrari Enzo e mais de 100 dos carros mais desejados do mundo, podes arriscar, ganhar Kudos e subir nos rankings. Rasga as ruas de mais de 100 circuitos em 10 cidades internacionais, incluindo Sydney, Chicago, Barcelona e Moscovo. Com PGR2, ganhar nunca teve tão bom aspecto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
*Requer a disponibilidade do serviço Xbox Live
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Ferrari Enzo, todos os logótipos associados e o design característico do Ferrari Enzo são marcas registadas da Ferrari S.p.A. Saleen®, todos os nomes e modelos dos seus veículos são marcas registadas da Saleen, Inc. e licenciadas pela Microsoft Corporation. Licença autorizada por Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG, segundo certas patentes. Porsche, o emblema Porsche, 911, Carrera, RS, Boxter e Cayenne são marcas registadas de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. ©2003 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, o logótipo do Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live e os logótipos Xbox são, ou marcas registadas ou marcas da Microsoft Corporation, nos Estados Unidos e/ou noutros países. Nomes de empresas e produtos reais aqui mencionados poderão ser marcas registadas pelos respectivos proprietários.

Pausa

Expomos os segredos do trailer de *Pariah*!

↑ Podem abater os robôs voadores com uma caçadeira de plasma.

↑ Lutem contra gigantescas *dropships* numa enorme ravina.

↑ Será possível fazer *dual wield*? Esta BFG consegue virar veículos!

↑ A resposta de *Pariah* ao Ghost. É rápido, dispara rajadas azuis...

↑ ... e causa explosões destas, que fazem abanar o solo.

↑ Podem encontrar o trailer em www.pariahgame.com

↑ **Uma razão para festejar: nunca mais vamos encontrar estes dróides irritantes!**

Bom este jogo parece estar

Ninja Gaiden com sabres de luz? Podem apostar esses Wookies...

COM O TRAILER de *Episódio III* à solta na Internet, a LucasArts divulgou várias novidades e imagens relacionadas com a conversão videojogável do filme. Para além de a película estar bem dentro do espírito *Star Wars*, o jogo também parece estar bastante bom. A LucasArts está a atravessar um bom momento e não tem receio de mostrar a mercadoria.

O jogo de *Episódio III* permitirá jogar com Obi-Wan na sua tentativa desesperada para impedir Anakin de se virar para o outro lado, e também seguir a descida de Anakin até às garras do Imperador. E apesar de algumas conversões de filmes *Star Wars* terem deixado a desejar, *Episode III* vai apagar todas as dúvidas. Conforme Anakin for progredindo, vão ter acesso a vários poderes do Lado Negro - desde ataques com relâmpagos a estrangulamentos - abandonando a ordem dos Jedi e abatendo várias personagens dos filmes anteriores. Obi-Wan não vai poder utilizar a mesma ferocidade de Anakin, e assim terá de confiar em manobras mais subtis. Ele pode canalizar a Força através do sabres de luz, tornando-o mais rápido e preciso de modo a enfrentar inúmeros adversários. Também pode utilizar o controlo da mente de um modo nunca antes visto. Quando surgirem demasiados inimigos, Obi-Wan pode virá-los uns contra os outros e escapar.

O General Grievous também desempenha um papel importante, mas a LucasArts divulgou pela primeira vez imagens dos seus guarda-costas, máquinas mortais que percorrem o ar como *shurikens* inteligentes. Os combates serão bastante acrobáticos, tudo graças à contribuição do coordenador de duplos Nick Gillard. Os estilos de luta e combate foram retirados directamente do filme, e Gillard também ajudou a criar estilos únicos para a Xbox. É um pouco como *Ninja Gaiden* com sabres de luz. Afinal, é neste filme que a galáxia entra numa espiral de caos. A LucasArts está a utilizar todos os seus recursos e já não tem de se preocupar com o "próximo episódio". É aqui que tudo termina (ou começa), e onde a fúria desenfreada do Lado Negro se encontra mais evidente. Preparem-se para serem completamente arrasados no dia 19 de Maio.

↑ **Os guarda-costas do General Grievous são muito difíceis de matar.**

↑ **Anakin solta a fúria do Lado Negro sobre o mestre Obi-Wan.**

Diz-me que carro tens...

A Xbox ganhou um rival à altura de Gran Turismo

ESTE JOGO É, oficiosamente, a resposta da Xbox a *Gran Turismo*. Enquanto nos deleitámos com jogos de corridas com tendências arcada como *PGR2* e *Burnout 3*, houve sempre uma falha que ficou por preencher. A Xbox nunca teve um simulador de condução puro que rivalizasse com *GT*, mas isso em breve mudará. Nós já jogámos *Forza Motorsport* e neste momento é um portento em perspectiva. Exala qualidade.

Forza será o jogo de corridas com mais opções de personalização de carros de sempre e deverá estabelecer uma nova fasquia nesse género. Podem alterar completamente os vossos carros com os requisitos exactos que quiserem. Desde aberturas de ar no capot a caveiras flamejantes cor-de-rosa nos lados, desde o logótipo do vosso clã nas asas até desenhos de sapos com fatos de astronauta no tejadilho, podem fazer de tudo. E contem ainda com mais de cem opções de pinturas.

O novo modo Live chamado Car Club irá encorajar os fãs a decorar os carros com cores das equipas e entrar com eles em competições. O respeito que uma equipa ganha em pista aumenta o valor dos seus carros. *Forza* chega a um ponto em que vão vender uma imagem vencedora a novos pilotos que querem ser respeitados.

Por baixo da pintura, as coisas são igualmente impressionantes. Corremos com o Porsche 911 Carrera Suit e o seu comportamento foi espectacular; o peso, as curvas, a inclinação e a aceleração transpareciam no ecrã. *Forza* inclui mais de 40 fabricantes, num total de mais de 200 modelos de carros. De Bentleys e do Rolls-Royce Phantom aos modelos italianos mais velozes, a garagem do jogo envergonha a de *PGR2*. E o melhor de tudo é que os carros sofrem danos!

Os circuitos são luxuosos, com mais de 50 pistas em 17 cenários. Rio, Tóquio e Nova Iorque estão cá, tal como seis circuitos reais incluindo Tsukuba, Nurburgring e Laguna Seca. Há cinco pistas fictícias, duas em que o objectivo é ir do ponto A ao B em sete etapas e uma de autocrosse com dez sectores. São cerca de 400 corridas disponíveis no modo Career. O lançamento de *Forza* está previsto para a Primavera.

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

Revista Oficial XBOX JOGADO

CARROS JANOTAS
Oferta de upgrades

As peças estão agrupadas em *packs* e todos os *packs* são inspirados nos tipos de upgrades que as pessoas fazem aos carros na vida real. Estas listas estão longe de ser completas, mas preparam-vos para a brutalidade das opções reais.

Upgrades do motor e de potência
Estrangulador e tubo de escape
Combustível e ignição
Kits de Turbo
Kits de compressor
Ventoinha
Troca de motor

Upgrades visuais
Pára-choques dianteiro
Pára-choques traseiro
Saias laterais
Entrada de ar no capot
Asa traseira
Barras interiores

Upgrades de Chassis e Transmissão
Suspensão
Travões
Transmissão
Embraiagem e volante
Redução de peso
Pneus
Transmissão e diferencial

Pinturas e decalques
Até 100 decalques e pinturas podem ser aplicados e combinados. Escolham decalques dos 150 fabricantes disponíveis.

Opções de Tuning
Composição dos pneus
Pressão dos pneus
Caixa de velocidades
Curvatura
Barra interior
Suspensão
Altura
Amortecimento dos choques
Ressaltos
Aerodinâmica
Pressão dos travões
Equilíbrio dos travões
Pressão do travão de mão
Pressão limitada do diferencial em aceleração
Pressão limitada do diferencial em desaceleração
Diferencial central (só 4x4)

Estes dois carros estão numa disputa renhida pelo primeiro lugar. No Xbox Live será ainda mais fantástico.

O TVR Tuscan S - com pintura metálica!

O McLaren F1 GTR. Fabuloso.

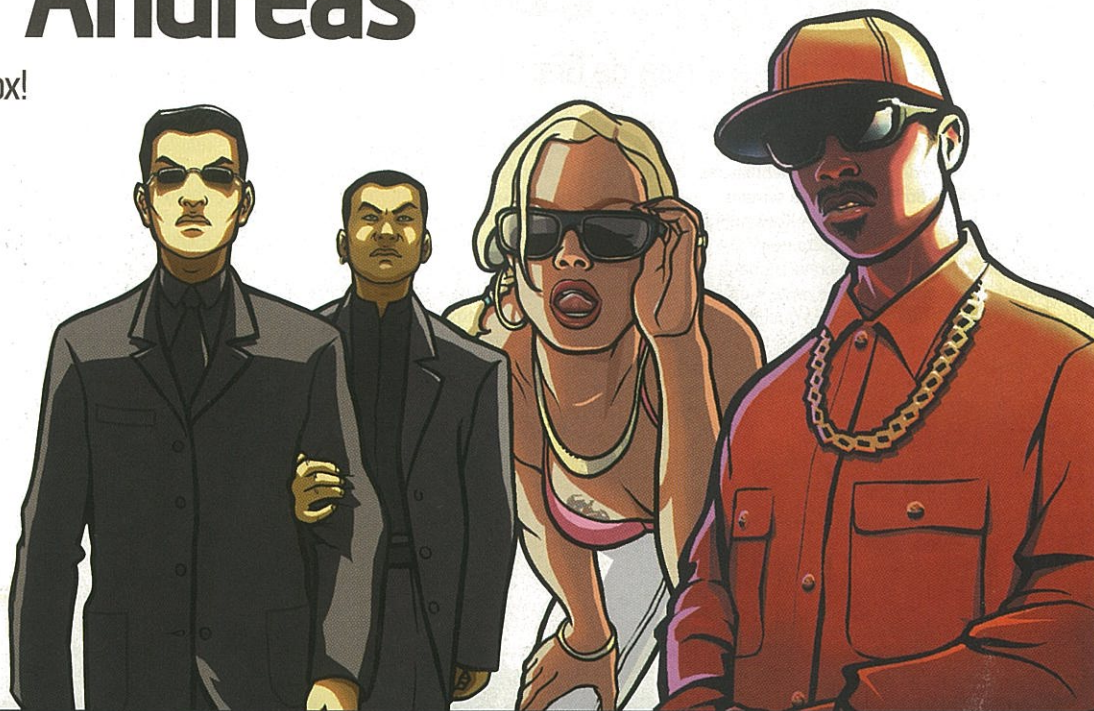
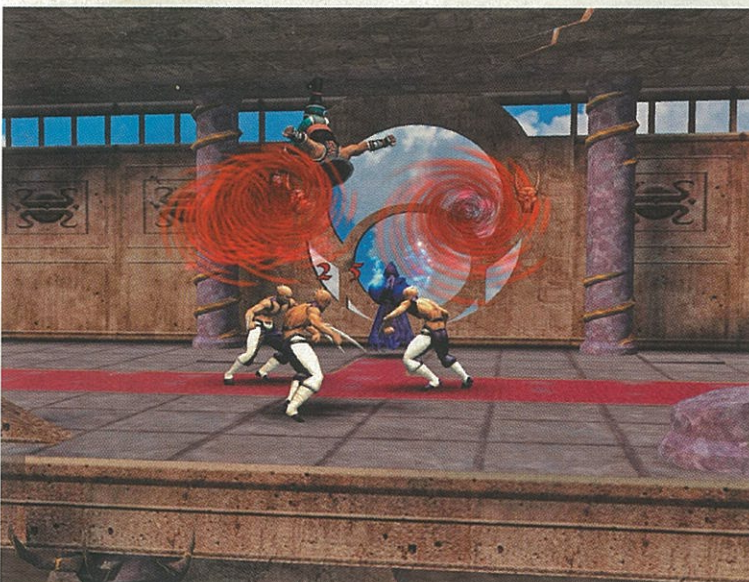
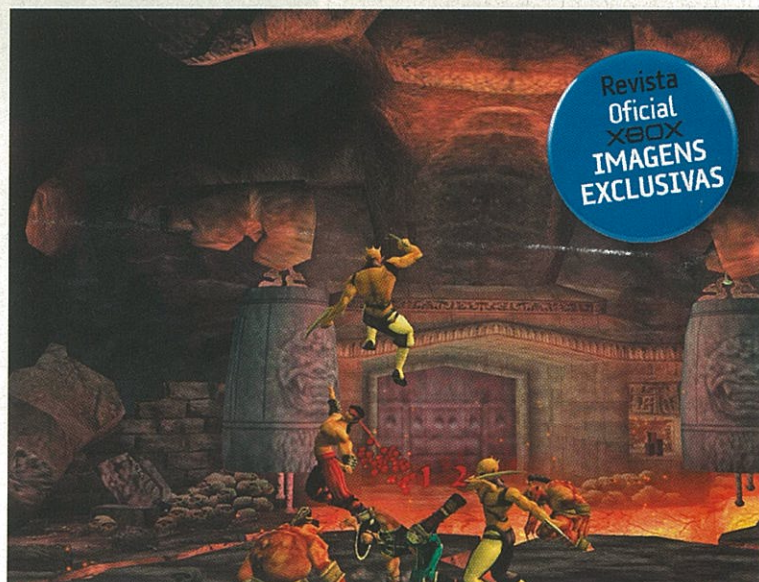
O Nissan Skyline é uma besta galopante que devora a estrada.

GTA: San Andreas

Confirmadíssima a versão Xbox!

NAS ÚLTIMAS SEMANAS, o burburinho na Net aumentou de tom mas, para bem deste nosso coração enervado, a Rockstar respondeu às nossas preces. Já tínhamos fortes suspeitas, mas a programadora veio finalmente a público confirmar que está a trabalhar na versão Xbox daquele que é considerado o melhor jogo "da outra" consola, e talvez um dos melhores títulos de sempre!

Em plena fase de desenvolvimento, conjuntamente com a versão PC, *San Andreas* só estará pronto para lançamento a 10 de Junho. A espera promete ser dolorosa, mas até lá a rapaziada da Rockstar tem todo o tempo do mundo para atar algumas pontas soltas num jogo quase perfeito, nomeadamente aperfeiçoar o grafismo para que faça jus ao pujante hardware da Xbox.

De momento não foram desvendados pormenores a respeito de eventuais conteúdos inéditos que possam vir a estar presentes, mas fiquem atentos às próximas edições da ROX para saberem todas as novidades desta bomba.

Querem mais beat 'em ups em 2D? SNK Vs. Capcom: SVC Chaos está a caminho! Viva!

↑ Parece que *Ninja Gaiden* influenciou *Shaolin Monks*.

↑ E *Prince of Persia* também não foi negligenciado.

Cruzados Profanos

O universo MK visto de forma diferente

COMO ATEMPADAMENTE revelámos na edição passada, *Mortal Kombat: Shaolin Monks* foi anunciado pela Midway e, a julgar por estas imagens exclusivas do jogo, será bastante diferente dos *beat 'em ups* a que estamos habituados. Na verdade, com um título *MK* por ano a série irá expandir-se para outros territórios, nomeadamente os da acção na terceira pessoa. Em *Shaolin Monks* vamos seguir as aventuras dos monges Kung Lau e Liu Kang enquanto estes batalham contra demónios através do universo *MK*.

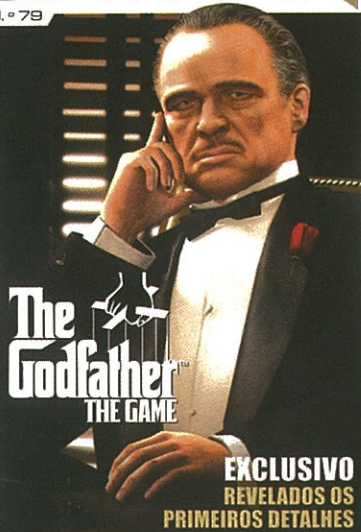
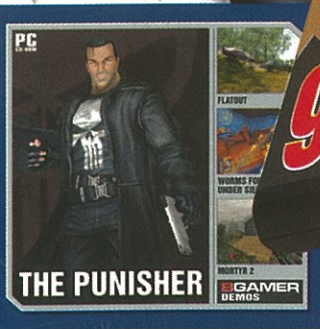
Vamos ficar a conhecer melhor o passado de algumas personagens enquanto seguimos as viagens dos monges através de todos os jogos *MK*, incluindo os bizarros mini-jogos como Chess Kombat.

No entanto, o cerne deste título estará na componente de acção/aventura, e apesar das arenas fazerem parte do jogo, existirá igualmente uma forte narrativa, um modo cooperativo para dois jogadores, batalhas com *bosses* e puzzles ao estilo de *Tomb Raider*, mas suspeitamos que as consequências do insucesso na resolução destes puzzles serão bem mais graves...

Vamos encontrar todas as personagens *MK* através de batalhas com *bosses* e pequenas aparições. É improvável que possamos jogar com todas, e a Midway recusa-se a divulgar mais detalhes, mas assim que efectuarmos uma série de *fatalities* sobre os produtores poderão contar com mais notícias. Até lá, descansem, desfrutem destas imagens e não salivem muito.

XBOX LIVE JOGÁVEL

↑ Também irão encontrar arenas, adeptos dos *beat 'em ups*!

DOIDOS POR SONYA: CAMERON DIAZ ESTEVE QUASE PARA REPRESENTAR O PAPEL DE SONYA BLADE NO FILME DE MORTAL KOMBAT, MAS PARTIU O PULSO ANTES DAS FILMAGENS E DEU ASSIM INÍCIO A UMA CARREIRA DE SUCESSO.

O lançamento europeu ainda não foi confirmado, mas pouco deve faltar.

Phantom Dust

O fim da raça humana está próximo

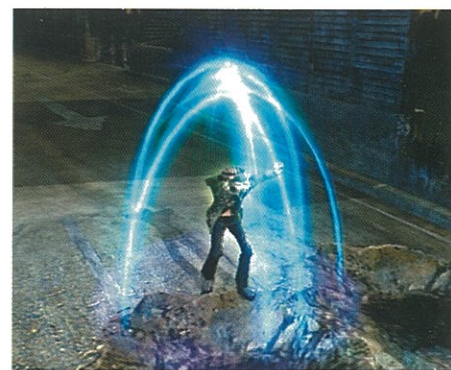
A MAJESCO planeia levar até aos Estados Unidos um jogo com um conceito bem interessante, nascido na mente de Yukio Fuzatsugi, criador de *Panzer Dragoon*, mas que nada tem a ver com a mítica série da Sega.

Super exclusivo Xbox, *Phantom Dust* é um título de acção frenética com uma pitada de estratégia que ganha vida em cenários destroçados num futuro pós-apocalíptico em que a Humanidade, em vias de desaparecer, está confinada ao subsolo. Do que resta desta, alguns guerreiros ousados arriscam ir à superfície para ver o que realmente está por detrás do caos no mundo. É aqui que encontram uma espécie de partículas chamadas Phantom Dust, que lhes concedem poderes sobrenaturais.

As personagens serão altamente personalizáveis e

vão poder coleccionar mais de 300 habilidades enquanto enfrentam outras figuras bizarras em arenas destrutíveis. Um grande atractivo do jogo é a possibilidade de fazer a vida negra a três jogadores em partidas online via Xbox Live, aumentando de forma brutal o factor diversão. Estão também prometidos conteúdos adicionais que ficarão disponíveis para download, como missões e cenários inéditos.

Recriado por meio de gráficos espectaculares, *Phantom Dust* ainda só foi confirmado para os EUA, mas é já meio caminho andado para um eventual lançamento europeu, se tivermos em conta que nem estava previsto passar das fronteiras japonesas. Vamos torcer para que tal aconteça.

Deitámos mãos ao projecto final do novo troço da CREL.

Contem com mais de 300 habilidades.

Da mente de Yukio Fuzatsugi para a Xbox.

Os gráficos estão de facto excelentes.

A componente Live não podia faltar.

As arenas serão completamente destrutíveis.

Breves...........

Pequenos Pedaços De Informação Xbox Para Digerir

Kameo Cancelado?

Com *BC* "suspenso indefinidamente", ficámos um pouco decepcionados quando soubemos que *Kameo*, da Rare, parece ter seguido o mesmo caminho. Este jogo de aventura, onde os quatro elementos desempenham um papel central, estava adiado por tempo indefinido, mas a Rare divulgou que tal não é verdade; o jogo apenas foi suspenso de modo "a sofrer a inclusão de várias características e algumas mudanças."
"Sabemos que é frustrante para todos aqueles que têm seguido de perto o desenvolvimento do jogo e estão ansiosos para rebentar as cabeças de uns Trolls, mas fiquem descansados que todas estas alterações têm como objectivo melhorar e expandir a experiência de jogo."

Argonaut vai ao fundo

Correm várias notícias que indicam que a produtora Argonaut está prestes a fechar as portas. Isto significa que *Roll Call* está em perigo, mas a editora da Argonaut, a SCi, apressou-se a tranquilizar as hostes. Disseram-nos que o lançamento de *Roll Call* continua marcado para Setembro deste ano, mesmo que a Argonaut desapareça. Será que o jogo já foi entregue a outra produtora? Esperamos que sim.

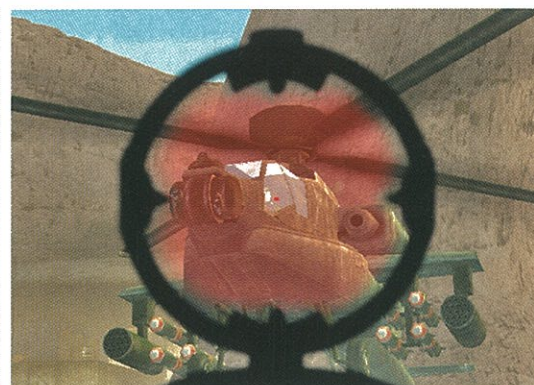
Bio vencedores

Parabéns à Bioware, produtora de *Knights of the Old Republic* (Edição 4, 9.5). Esta revolucionária empresa, responsável por *Jade Empire*, ganhou o ambicionado galardão Developer of the Year (Produtora do Ano) nos Digital Entertainment Awards. "Este prémio serve como prova do trabalho árduo de toda a nossa equipa," afirmou o Dr. Greg Zeschuk, director-adjunto da Bioware. "Temos o pessoal mais talentoso, criativo e original do mundo."

É Dos Carecas Que Elas Gostam Mais

O AGENTE 47 vai regressar em breve com *Hitman: Blood Money*. A história vai dar uma volta de 180° com a introdução de um agente infiltrado na organização ICA. Das quentes noites de Verão em Nova Orleães até às antigas ruínas da velha Europa, 47 utilizará todas as suas habilidades para salvar a própria pele e descobrir a identidade deste misterioso assassino. E fontes seguras disseram-nos que vai deixar de andar como um caranguejo. Hurra!

O Agente 47 aponta, mais uma vez, à Xbox.

O pára-quedismo já não é o que era.

É sempre agradável abater os pilotos dos helicópteros.

Em Queda Livre

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

Pára-quedistas assassinos juntam-se a Fire For Effect!

ESTE MÊS CHEGARAM-NOS notícias de *CT Special Forces: Fire For Effect*, para além de imagens exclusivas que mostram uma nova característica.

Sabíamos que este *shooter* na terceira pessoa incluiria secções de pára-quedismo, mas descobrimos que vão fazer muito mais que puxar um cordel e gritar a plenos pulmões. Vão encontrar combates aéreos que envolvem tiroteios e trocas de murros a 1.800 metros do solo. Para ajudar à festa, as aeronaves inimigas disparam mísseis teleguiados na vossa direcção, o que torna esta experiência outrora serena num banho de sangue aerotransportado, capaz de provocar chuva vermelha.

Entretanto, também já conseguimos descortinar helicópteros de ataque e veículos anfíbios, incluindo o sempre útil hovercraft, ideal para percorrer terreno hostil e atravessar campos minados.

A promoção de *Fire For Effect* sempre se baseou muito no impacto do motor de física no decorrer do jogo, e agora percebemos onde a produtora queria chegar. Este é um jogo onde a escolha de táctica e abordagem poderá ser tão importante como a definição do arsenal mais adequado. Podem contar com um jogo muito interessante, no mínimo.

Fire For Effect será lançado na Primavera.

Preparem-se para o exercício físico. *Yourself! Fitness* vai ser lançado na Europa. Bolas!

Gamecon Halo 2 Edition

- Empresa: Plantronics
- Dist: IberVoice
- Lanç: Já disponível
- www.plantronics.com

DE MODO A ASSINALAR o espectacular lançamento de *Halo 2*, a Plantronics desenhou um Communicator para Xbox tão confortável de utilizar que até se vão esquecer que o têm na cabeça. É baseado num design bastante popular nos *call centres* e pode ser utilizado durante várias horas seguidas sem causar qualquer tipo de desconforto. Basta colocarem o auricular à volta da orelha e já está: podem jogar *Halo 2* online durante dias e noites seguidos.

Apesar de em Portugal o preço do gamecon não ter sido divulgado, na Alemanha o gamecom é vendido por 60 euros, o que o torna um pouco caro, mas a verdade é que este valor porventura exagerado deve-se à tecnologia de redução de ruído utilizada no seu fabrico, o que proporciona comunicações bem mais claras. Este valor é agravado pela obrigatoriedade de os jogadores terem de comprar em separado o adaptador que liga o *headset* ao comando. É uma excelente peça de equipamento, com um preço a condizer. Se querem jogar *Halo 2* online em grande estilo, não vão mais longe.

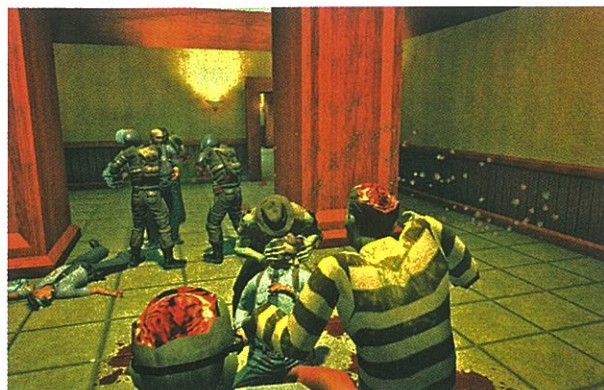
Os Mortos-Vivos chegaram!

Comam os miolos aos inimigos em nome da harmonia

IMAGINEM QUE FORAM os responsáveis por *Halo* e que agora dormem num colchão forrado com notas de 100 dólares novinhas em folha. Todos aguardam o vosso próximo projecto. Será um *shooter* futurista? Uma ópera espacial? Não, nada disso. Digam adeus a Master Chief - os mortos ressuscitaram e vai surgir um novo herói: Stubbs, o Zombie.

Alexander Seropian trabalhou em *Halo* com a Bungie, mas recentemente fundou uma nova produtora, a Wideload. "Nada cheira tão bem como a carne putrefacta dos zombies," diz ele. "Adorámos a ideia da experiência única que podemos proporcionar ao jogador e o potencial da personagem principal. Estamos a gostar de dar vida a este projecto, uma vida para além da morte." Com Stubbs vamos poder arrancar mãos-cheias de carne das nossas próprias entranhas e lançá-las contra os inimigos. A cabeça faz uma perfeita bola de bowling e o vómito é um belo projéctil.

Stubbs será localizado em Punchbowl, uma cidade construída pelo presidente Eisenhower na década de 60 como uma visão do futuro. Com fachadas em ruínas, centros comerciais (obrigatórios em qualquer filme/jogo/livro que envolva zombies) e milicianos loucos à solta, Stubbs tem muito com que se preocupar. Mas nem tudo será carnificina acéfala, pois Stubbs é um dos bons. Ele apenas quer espalhar e encontrar o amor. A sério.

E onde é que o motor de *Halo* entra? Bem, podem destruir toda a cidade e espalhar o caos na terceira pessoa. As pessoas vão ripostar utilizando a bela IA, mas vocês serão os salvadores dos mortos-vivos, desmembrando todos os que encontrarem pelo caminho. Vai ser como jogar com um membro da Flood, e mal conseguimos esperar.

↑ ***Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse*** **será lançado no Verão.**

↑ **Stubbs come os cérebros das pessoas para as possuir e espalhar o amor.**

↑ **Arranquem um braço e controlem-no.**

↑ **Adoramos o cheiro a carne putrefacta pela manhã...**

Fiquem atentos a *King of Fighters: Maximum Impact*. Aquela malta da SNK não tem descanso!

FENÓMENO Estranhos acontecimentos no mundo da Xbox

Half-Life 2 nas arcadas?

A Taito revelou os seus planos para transformar *Half-Life 2* num jogo de arcada japonês a sair em meados deste ano. Dando uso ao controlador de arcada Type-X, *Half-Life 2* vai incluir o modo *singleplayer* e opções *multiplayer* online que ligarão máquinas de arcada espalhadas pelo país, e a Taito está a desenhar uma cabina especial com suporte para Dolby 5.1. Será que conseguimos arranjar uma?

→ **Joguem *Half-Life 2* nas arcadas japonesas!**

Presidente Chief

Como Bush voltou a ser eleito e o mundo está à beira do Armagedão, os americanos encontraram um lado divertido no final do mundo. Durante a campanha eleitoral, um sketch humorístico mostrou Bush a jogar *Halo 2* num bunker anti-radiação. Esperemos que no futuro mais pessoas joguem o seu *Halo 2* em locais semelhantes.

Millennium Xbox

A imagem em baixo é a foto de um trabalho de engenharia de Steve Perry, um inglês fanático tanto pela Xbox como pela saga *Star Wars*. No conforto de sua casa, Steve conseguiu juntar a famosa nave (um brinquedo de 1997) com a consola, através de muitos cortes, soldagens e uma grande dose de paciência. Nas suas palavras, "valeu a pena".

É neste estado que a nossa redacção fica durante os dias de fecho de cada edição.

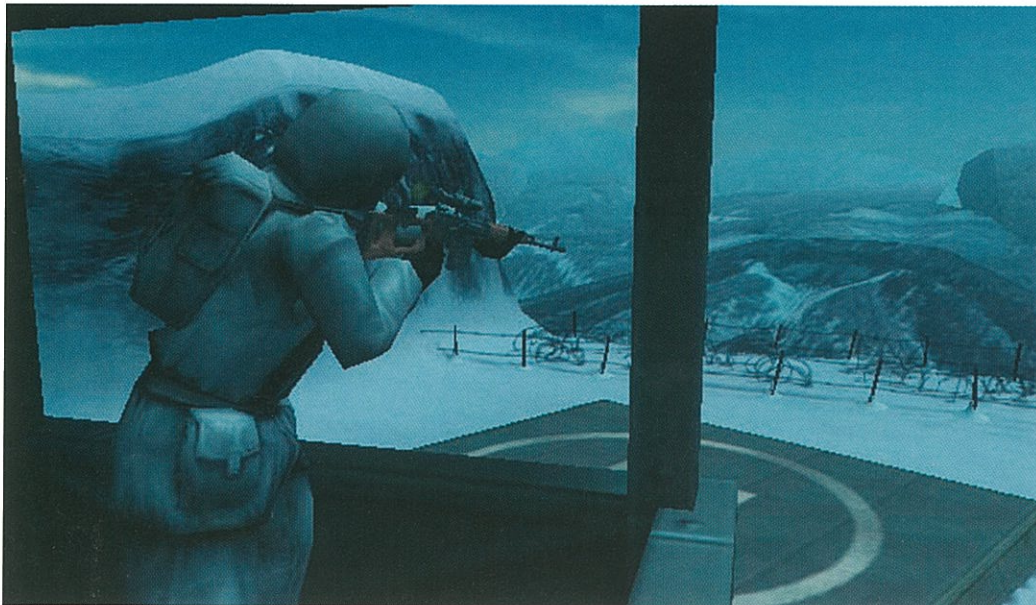
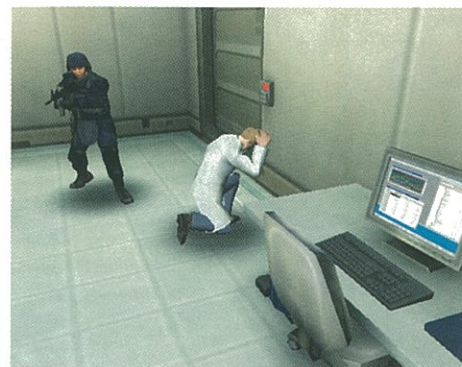
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

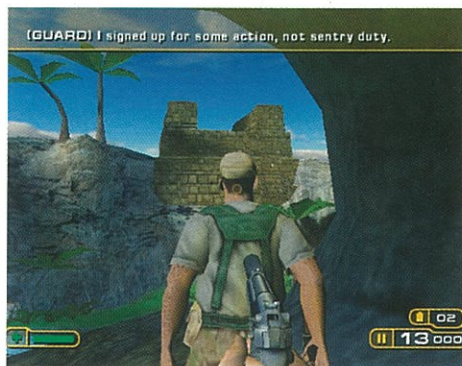
Não acreditem em nada. Não confiem em ninguém

MAIS UM *first person shooter* confirmado para a Xbox que nos chega da Kuju e da Oxygen Interactive.

Previsto para Maio, este jogo coloca os jogadores na pele de um ex-agente dos serviços secretos, Cole Justice (nem a propósito), que é convocado para uma última missão: desmantelar uma antiga organização governamental conhecida por "Hydra". Surpreendentemente, esta entidade só olha para uma forma rápida de obter o máximo de lucro possível e vende armas de destruição maciça a grupos terroristas. Hmm... já não existem jogos com esta história?

Apesar do enredo tantas vezes visto, o jogo parece seguir um ciclo de programação saudável, pelo menos ao nível do grafismo, que usufrui do motor Fire Warrior para gerar gráficos dignos desta geração. Como tal, vamos ter cenários profusamente interactivos e que são destrutíveis durante os conflitos, além de ser possível apanhar objectos e usá-los para proveito próprio. Ainda a respeito dos cenários, preparem-se para uma "pequena" viagem à volta do mundo, uma vez que do roteiro fazem parte destinos como as ruínas Azetecas (na América do Sul) e o Círculo Polar Ártico. Segundo a Kuju, convém ainda referir que, sendo Cole um mercenário experiente, pode usar um vasto arsenal para enfrentar as dezenas de inimigos que se vão opor à sua missão salvadora.

Não podemos deixar de pensar que *Conspiracy* junta tudo o que encontramos em dezenas de outros títulos, mas a Kuju continua a insistir que tem algumas surpresas na manga, que serão divulgadas na altura própria.

Conspiracy é desde já candidato a "Jogo Com Mais Clichés do Ano de 2005". A ver vamos...

Nem falta o típico cientista encolhido no canto...

A Kuju afirma que tem várias surpresas na manga.

Os cenários e o arsenal prometem variedade.

O aspecto gráfico parece bem agradável.

A visão de jogo será na típica primeira pessoa.

The Bard's Tale é um remake de um antigo clássico de PC, mas com outra perspectiva de jogo.

The Bard's Tale

Uma história revisitada

OS MAIS NOVOS não se devem lembrar de *The Bard's Tale*, um clássico já muito velhinho do PC. Os mais saudosos, porém, vão gostar de saber que este franchise da era dos 8 bits vai dar um pulo até à mais recente geração de consolas, sendo mais uma adição de luxo à lista de RPGs disponíveis para a Xbox.

De momento, o jogo encontra-se envolto em grande mistério, mas segundo declarações da inXile podemos prever um RPG com muitos pontos de interesse.

Para já, sabe-se que o motor de jogo será uma versão melhorada do de *Champions of Norrath*, e será responsável pelo universo fantástico e altamente detalhado ao nível de cenários e personagens.

O argumento também parece desviar-se dos clichés que dominam o género, uma vez que salvar o mundo não está propriamente na agenda de objectivos do herói. Em vez disso, ele parece estar mais interessado em conseguir dinheiro, algo de perfeitamente compreensível, pois com a subida das taxas de juro, nós também estaríamos... A cerveja e as atenções do sexo oposto também estão na lista de prioridades do protagonista.

A jogabilidade é do mesmo género de *Knights of the Old Republic*, o que significa que o final depende das decisões que tomarmos no decorrer da aventura, ao usarmos um sistema de conversação único, o "Snarkom", que nos deixa enveredar pelo lado do Bem ou, se for caso disso, pelo lado do Mal.

Por enquanto, uma data concreta para o lançamento europeu do jogo mantém-se incerta, pelo que só nos resta aguardar com expectativa este RPG auspicioso.

O salvamento do mundo e as demandas heróicas estão em segundo plano na agenda do nosso herói.

Poderemos seguir pelo caminho do Bem ou do Mal.

Notam-se as influências de *Champions of Norrath*.

The Bard's Tale segue a mecânica dos RPGs de acção.

↑ É dos homens de roupão e chinelos que elas gostam mais.

↑ A música será fundamental nas festividades.

↑ A selecção das modelos é sempre complicada...

Playboy: The Mansion

À conquista de um império sensual

ESTE JOGO da Cyberlore Studios (*Risk* e *MechWarrior 4*) está na forja há algum tempo, mas pelo que nos foi dado a ver, promete acalorar, e de que maneira, os serões junto da Xbox. Promete igualmente disparar os níveis de testosterona de muitos jogadores que sempre sonharam um dia entrar na mansão mais cobiçada do mundo ou estar na pele de Hugh Hefner, vivendo à grande e à francesa numa extensão de luxo, rodeado pelas suas respectivas "coelhinhas" de estimação.

Com uma premissa em tudo parecida à de *The Sims*, neste simulador assistimos à rotina de Hefner e ficamos encarregues de gerir tudo o que se passa no interior da mansão. Por exemplo, vamos ter de organizar festas de arromba com várias celebridades ou, no plano laboral, administrar todas as questões relacionadas com a revista Playboy, desde escolher a cara da capa da revista a orientar sessões fotográficas.

De referir também a banda sonora, que foi recentemente desvendada pelos responsáveis e que oferece um leque com mais de 40 artistas, o que significa uma selecção variada de diferentes géneros musicais, nomeadamente pop, rock, house, flamenco e hip hop, entre outros. Neste caso, as músicas não serão apenas um complemento de fundo mas um ponto fulcral para o sucesso de algumas festividades.

Não temos que esperar muito pela chegada das Playmates à Xbox, uma vez que está previsto fazerem uma visita à redacção (salvo seja) já no mês de Fevereiro.

↑ Mais uma entediante sessão fotográfica...

↑ As coelhinhas estão presentes!

↑ A festa de Natal da *ROX* foi envolta por uma grande animação.

↑ A mecânica é semelhante a *The Sims*.

↑ Para além do PC, a Xbox será a única plataforma onde poderão jogar *The Roots*.

The Roots

EXCLUSIVO XBOX

Mais um fabuloso RPG com destino à Xbox

DESENVOLVIDO PELA Tannhauser Gate, este Role Play de acção promete fazer correr muita tinta até ao dia em que for lançado, o que, segundo as últimas notícias, deverá acontecer em Fevereiro de 2005. Até lá, deliciemo-nos com estas imagens e detalhes desvendados, capazes de fascinar os fanáticos do género.

Passado num ambiente extraordinário, *The Roots* conta a história de Yan, um jovem destemido com carisma de líder. No mundo de Yan, Lorath, existem quatro árvores místicas que asseguravam a paz e harmonia do reino, até ao dia em que uma adoece gravemente. Indício de uma profecia que prevê o surgimento do caos e destruição, este sinal é o suficiente para levar Yan mais um grupo de oito companheiros numa viagem que pretende evitar a morte das Árvores Místicas dos Elementos.

A jogabilidade é um poço de variedade na medida em que estão previstos cerca de 70 feitiços e combos diferentes contra mais de 100 criaturas inimigas, em arenas que acompanham o estilo das 24 regiões do jogo. Os combates vão assentar sobretudo num mecanismo por turnos e o desenvolvimento das personagens prevê-se altamente flexível, uma vez que nos é permitido escolher que habilidades, magias ou armamento evoluir.

A saber ainda que existirão mais de 120 NPCs para interagir, e que alguns ajudam a nossa equipa, forçados ou de forma voluntária, oferecendo-lhes armas, poderes, força e inteligência.

↑ As Árvores Místicas precisam de ser salvas!

↑ Tudo aponta para uma jogabilidade variada.

↑ O aspecto geral do jogo deixa já adivinhar algo de muito peculiar.

↑ Os combates seguirão a antiga mecânica por turnos.

↑ Contem também com vários veículos.

↑ Será possível personalizar os *mechs*.

↑ Uma alternativa muito credível a *MechAssault 2: Lone Wolf*.

↑ *GunGriffon* apostará muito forte na componente online.

↑ Na nossa opinião, jogos com *mechs* gigantes nunca são demais.

GunGriffon: Allied Strike

O próximo projecto da Tecmo

DEPOIS DE *DOA ULTIMATE*, a Tecmo decidiu dar férias às *babes* mais requisitadas do momento (julgavam que só viviam à custa de silhuetas perfeitas e de silicone localizado, não?) para editar a mais recente proposta da Kama, em parceria com a GameArts (os mesmos de *Grandia 2*), no género de acção. E sabem que mais? É um super exclusivo Xbox!

Com um argumento base totalmente cliché, este jogo aposta sobretudo no *multiplayer* online e assume-se, portanto, como uma alternativa saudável ao vício tremendo do multijogador de *Halo 2*.

Como em qualquer cenário futurista pós-apocalíptico que se preze, a Humanidade está prestes a ir desta para melhor e os recursos são praticamente inexistentes. É pelos poucos que ainda existem que algumas facções organizadas se vão debater e vamos participar na guerra na pele de um soldado que tem em seu poder uma arma preciosa, a High Mac, um *mech* que o vai ajudar a limpar a região de um exército de tanques implacáveis.

Como referimos, o atractivo do pacote está nos modos online de vários tipos, como os habituais Deathmatch (até oito jogadores) e Team Battle (oito jogadores por equipa, no máximo), passando por um modo cooperativo para dois jogadores, onde o uso do headset se mostra essencial para encontrar estratégias de combate.

Esperem por mais notícias em breve deste promissor título de *mechs*, um concorrente de peso para o excelente *MechAssault 2: Lone Wolf*.

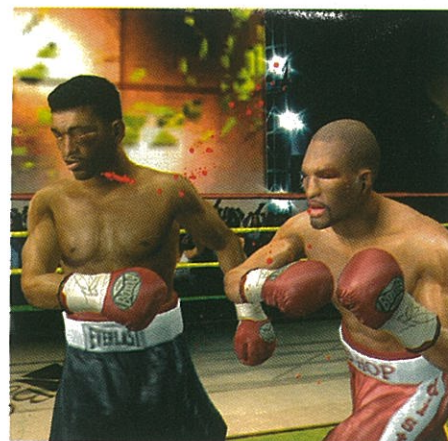
↑ É um pássaro? É um avião?

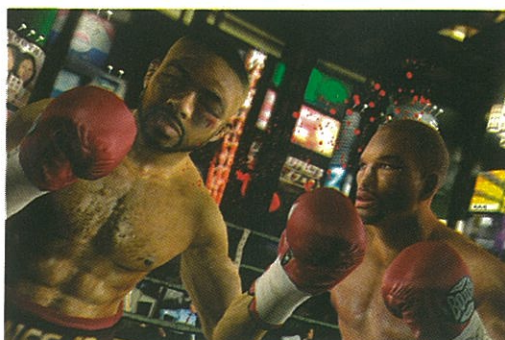
↑ O Total Punch Control vai regressar, e ainda está melhor.

Fight Night Round 2

Boxe da Electronic Arts recruta campeão

BERNARD HOPKINS, o campeão mundial de pesos médios, é a mais recente contratação da Electronic Arts. O desportista vai emprestar a sua imagem à nova versão do jogo de boxe da empresa americana que será lançado em Março. Segundo Hopkins, "é fantástico ser imortalizado num jogo da EA Sports, e uma honra ainda maior poder ser capa do jogo de boxe mais realista criado até hoje. *Fight Night Round 2* absorve a intensidade e entusiasmo do desporto, mas sem a dor".

Como acontece em todos os capítulos das séries que edita, a EA tem preparadas várias alterações para que os jogadores sintam verdadeiramente a evolução desde o último título *Fight Night*, ao mesmo tempo que faz regressar as características de maior sucesso. O Total Punch Control faculta os jogadores com a precisão necessária para desferirem múltiplos golpes, bloquearem os oponentes ou desviarem-se das suas investidas, enquanto o Haymaker permite aos pugilistas derrotarem o adversário com um poderoso golpe certeiro. Ao longo do combate as mazelas provocadas pela luta têm um impacto directo na condição dos lutadores, que se vêem impossibilitados de se defenderem correctamente ou atacarem da melhor forma depois de sofrerem dano suficiente. Criar e treinar boxeurs, definindo as suas habilidades e forma física e gerir o nível de saúde do futuro campeão (entre rounds ou combates) são mais algumas opções incorporadas no jogo e que tentam transformar *Fight Night Round 2* numa experiência mais completa.

↑ Quem vai à guerra...

↑ Ainda têm a possibilidade de criar um boxeur de raiz.

↑ Bernard Hopkins dá literalmente a cara a este *Round 2*.

↑ ...dá e leva.

The Incredible Hulk

Raios gama atacam a Xbox

A RADICAL GAMES, criadora de *The Simpsons Hit & Run*, está a programar um novo jogo de acção baseado nas aventuras do super-herói Hulk.

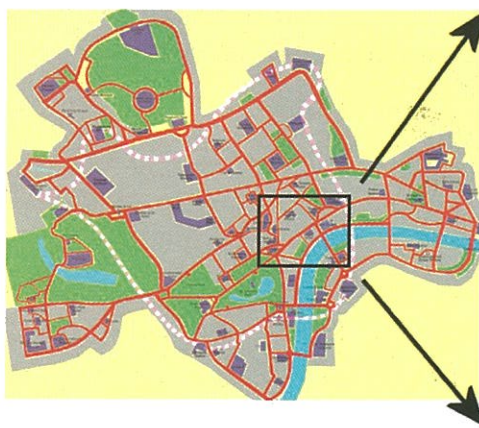
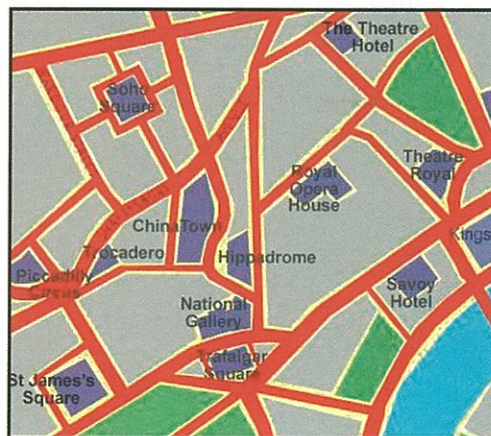
A Marvel está a colaborar com a produtora para que os fãs da sua personagem sintam que a obra faz um tributo correcto à banda desenhada. Para o efeito, o enredo está a ser escrito por Paul Jenkins (*Hulk*, *Spider-Man*), e a componente gráfica conta com a orientação de Bryan Hitch (*The Ultimates*).

De momento é desconhecido o palco onde a acção se irá desenrolar, mas a Radical Games já fez saber que em *The Incredible Hulk* os jogadores podem saltar para qualquer ponto do cenário, escalar todas as superfícies e destruir tudo o que quiserem, incluindo edifícios. Postes, árvores e demais objectos podem ser usados como armas enquanto o herói ganha novos movimentos para derrotar os inimigos. As missões estão divididas em obrigatórias e secundárias, dando aos jogadores oportunidade para explorar livremente um mundo interactivo.

The Incredible Hulk será lançado no Verão.

"Hulk esmaga!" tudo o que lhe aparecer pela frente, segundo indicações da Radical Games.

A SNK vai lançar Metal Slug 4 e King of Fighters 2002 no Japão a 24 de Fevereiro. Ainda não há data de lançamento na Europa.

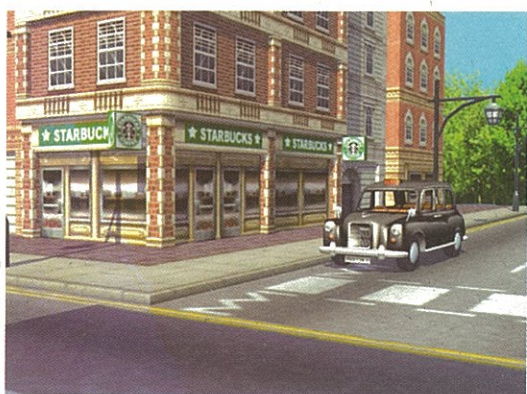
Aqui está ele, em todo o seu esplendor.

As sinuosas ruas de Londres prometem dar que fazer.

London Taxi

Famoso carro inglês é estrela de um jogo

DE NOME COMPLETO Official FX4 London Black Cab, o táxi londrino é um dos carros mais famosos do mundo e será, brevemente, a atracção principal do próximo jogo da Data Design Interactive.

Ao volante da característica máquina, o jogador viaja pelo centro de Londres, apanhando clientes e largando-os no seu ponto de destino. Um relógio controla as viagens e o pagamento corresponde à rapidez da "corrida". Pelo caminho podem ser encontrados pontos famosos da capital inglesa, como Trafalgar Square e Hyde Park, além de ser possível parar em frente de monumentos como o Big Ben. Não há percursos predefinidos em cada viagem: o jogador faz o caminho que desejar até chegar ao objectivo, consciente de que cada rua está repleta de obstáculos e trânsito. Para ajudar o condutor, está incluído um mapa realista do centro de Londres.

Segundo a Data Design Interactive, "este é um grande título que os jogadores poderão apreciar em poucos minutos, conduzindo a alta velocidade no trânsito e tentando bater o relógio. Como programadores, conseguimos fazer um jogo divertido e escolhemos o clássico táxi negro como o veículo ideal e Londres como o melhor ambiente para correr. É óptimo poder fazer jogos para os jogadores e não apenas outra licença de um filme."

London Taxi será lançado no segundo semestre de 2005 e nessa altura saberemos se os programadores conseguiram um produto inovador ou se se trata apenas de um *Crazy Taxi* à europeia.

O Starbucks, um marco londrino incontornável...

AGENTE X

Vasculhando o território inimigo em busca dos mais recentes boatos do mundo dos videojogos. Se alguém perguntar, não estive aqui, certo?

MOLYNEUX OUTRA VEZ

Correm rumores de que *Fable* poderá vir a ter uma sequela mais cedo do que eu previa. Uma noite destas descobri que há uma equipa já a programar *Fable 2*. Há quem diga que os trabalhos se iniciaram ainda antes do primeiro jogo chegar às lojas. Isto são óptimas notícias, especialmente porque a sequela será lançada ainda na Xbox e não na Xbox 2. Darei mais notícias em breve, quando me infiltrar outra vez.

O SONO DO DRAGÃO

Deveria ter sido a última parte da trilogia, mas parece que um dragão não pode ficar muito tempo adormecido. Os meus contactos souberam que *Broken Sword 4* já está em desenvolvimento. Parece que houve algum burburinho na Revolution, com figuras clandestinas a entrar e a sair sorrateiramente do edifício a altas horas da noite. Embora isto não signifique necessariamente que George e Nico serão ressuscitados (quem jogou *Sleeping Dragon* sabe o que quero dizer), os pedidos dos fãs podem ser impossíveis de resistir.

↑ *X2: The Return*. caminho da Xbox?

X DE ELITE?

O *shooter* espacial de PC *X2: The Return* poderá estar a caminho da Xbox. Descrito por alguns como o melhor jogo do espaço desde *Elite*, o único problema da equipa de produção neste momento é tentar introduzir o espaço infinito na Xbox. Logo que descubram como fazer isso, sei de fonte segura que vamos todos jogá-lo via Xbox Live.

VAMPIRESCO

É espantoso o que uma gota do soro da verdade no copo de bebida de certas pessoas pode fazer. Pode ser coincidência, mas houve um brilhozinho nos olhos do meu contacto quando lhe falei sobre a hipótese de *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* na Xbox. Ele bem tentou disfarçar, mas eu sei reconhecer um indício quando o vejo. Contem com vampiros na vossa consola algures em 2005.

↑ George Stobart - de novo em acção depois de *BS3*?

É SÓ CONVERSA

Más notícias sobre a opção de *chat* do Xbox Live que foi lançada no Japão. O mais provável é que nunca a vejamos aqui na Europa. A Microsoft deve estar a guardá-la para a Xbox 2.

↑ Será que estes feiosos vão aparecer em *Fable 2*?

Vivemos num mundo estranho. O jogo *Oddworld Stranger* da EA foi rebaptizado de *Oddworld: Stranger's Wrath*!

FINALMENTE...

A Fénix Renascida

Depois de Halo 2, o que irá fazer a Bungie?

AGORA QUE EM cada casa que tem uma Xbox há um exemplar de *Halo 2*, a Bungie pode relaxar. *Halo 3* está previsto só para a Xbox 2, por isso, para quê começar já a trabalhar? Não é bem assim.

Antes de *Halo 2* absorver todos os recursos da Bungie, a companhia tinha um projecto em desenvolvimento chamado *Phoenix*, que agora parece estar prestes a emergir. Aparentemente, Joe Staten, o argumentista de *Halo*, está a trabalhar em vários projectos, incluindo uma possível ressurreição de *Phoenix*.

Este projecto foi colocado na prateleira há cerca de dois anos, mas com a pressão do regresso de Master Chief, parece que vamos assistir ao seu renascimento.

CALUDA! CORREM RUMORES DE QUE O JOGO DE PC NEIGHBOURS FROM HELL TAMBÉM VIRÁ PARA A XBOX. VALHAM-NOS OS DEUSES!

DarkWatch

Algo de cruel se aproxima...

JÁ DEMOS UMA espreitadela a *DarkWatch*, o *shooter* da Sammy, e temos o prazer de anunciar que parece estar a tornar-se mais do que um exercício em retalhar zombies.

Na pele de Jericho Cross, um pistoleiro com sangue de vampiro nas veias, terão de fazer uma escolha difícil: procurar e destruir os mortos-vivos (e assim pôr fim à maldição), ou ceder à sede de sangue e transformar-se numa demoníaca máquina de matar. Cada pessoa que matam (ou não) afectará a vossa reputação no Oeste, fazendo de *DarkWatch* um FPS/RPG.

A vossa principal adversária, Tala, aparece como uma musa negra que vos dá conselhos, tentações e glória se decidirem segui-la. As suas promessas dão maiores poderes a Jericho, mas se escolherem o caminho do bem as coisas tornam-se bastante mais complicadas. Tala envia batalhões de mortos-vivos, a maldição vampírica tenta ainda mais puxar-vos para o seu lado, e vocês terão de encontrar formas cada vez mais inventivas de se protegerem. O que é uma tarefa complicada quando todos os vampiros do mundo vos querem sugar as entranhas...

↑ Rebentem-lhes as cabeças. Será que eles não param de surgir?

↑ A carne está podre, mas as Levi's estão intactas.

↑ Jericho vai precisar de munições especiais para tratar destes tipos.

Stolen

A saltar para o saco de compras numa loja perto de si...

Revista Oficial XBOX **JOGADO**

Prod: Blue 52	Edit: Hip Interactive
Lanç: Março	Live: Não
Jogadores: 1	
0 Percentagem Completa 70 100	

COM UMA SEDE insaciável por tudo o que seja reluzente, e depois de ter passado demasiado tempo a jogar *MGS* e *Splinter Cell* na sua Xbox, a nossa heroína larápia Anya decidiu seguir uma carreira de ladra furtiva. O seu jogo é igual à grande maioria de jogos de acção furtiva que povoam o mercado, mas diga-se de passagem que Sam Fisher nunca teve tão boas curvas.

Anya tem uma característica especial: a sua compaixão pela humanidade. Embora não tenha medo de entrar em armazéns e museus em busca da Star Of India, ela é uma ladra com coração e não uma assassina, e é isto que diferencia *Stolen* dos outros jogos de acção furtiva. Do princípio ao fim do jogo nunca matam ninguém, o que dá a este título uma dinâmica que requer um planeamento cuidadoso dos passos a dar.

Longe de ser uma santa em pele de gato, Anya tem tantas habilidades que fariam inveja a Fisher. Nos momentos em que torcer um pescoço é uma tentação, Anya pode correr para o canto e agarrar-se a tubos para evitar ser detectada, além de conseguir antecipar a detecção dos inimigos com uma capacidade que é uma cópia do radar sónico do Demolidor. Com o visor sónico equipado, ao mínimo sinal de ruído uma onda sónica rodeia-a, penetrando e iluminando tudo nas redondezas. É um truque espectacular, e não é o único. Nos mini-jogos Anya terá de arrombar fechaduras, entrar em computadores e arrombar cofres, habilidades de que ela precisa para cumprir os objectivos e ao mesmo tempo evitar ser vista.

Notámos que, talvez porque o jogo ainda está em desenvolvimento, há uma falta de variedade dos inimigos. Se não estávamos a ser perseguidos por guardas corpulentos, estávamos a desviar-nos dos tipos das operações especiais e dos atiradores, mas as ameaças ficavam por aqui. Esperemos que Anya tenha de lutar por troféus maiores e melhores, de enfrentar puzzles mais complexos, níveis mais difíceis e uma horda de inimigos. Com os regressos de Fisher e Solid Snake este ano, Anya bem vai precisar de habilidades.

↑ *Stolen* – um regresso às raízes dos jogos de acção furtiva? Veremos.

↑ Vejam bem onde ela está!

↑ Fisher chegou lá primeiro; Anya será melhor?

Close Combat: First To Fight

EXCLUSIVO XBOX

A recriação bélica mais fiel de sempre na Xbox?

DURANTE A CONVERSA com Al Schilling, um dos responsáveis da Destineer e de *Close Combat: First To Fight*, perguntámos-lhe se não estariam preocupados em relação às comparações com *Rainbow Six 3* (Edição 7, 9.4) e *Full Spectrum Warrior* (Edição 14, 9.2), ao que ele respondeu: "Nem por sombras. Na verdade, gostamos das comparações. Temos os mesmos elementos de *Rainbow Six*, mas com uma IA superior, e temos também os elementos de *Full Spectrum Warrior*, mas aqui podemos disparar em vez de dar ordens. Estes dois aspectos fazem de *First To Fight* algo de muito especial". E ele tem razão.

Close Combat está localizado na Beirute dos nossos dias e, como não podia deixar de ser, controlamos um grupo de fuzileiros americanos. Todos os processos de produção foram seguidos por especialistas bélicos, veteranos da Guerra do Iraque, estrategas militares e adeptos inveterados dos videojogos, e sentimos que controlamos mesmo quatro soldados (com muita acção pelo meio). E ainda vai mais longe.

Pela primeira vez num jogo do género, vamos ter de vigiar a moral da equipa para além da sua habilidade para matar. Se derem ordens claramente suicidas aos soldados, eles pedem a confirmação e apenas depois as cumprem, mas de má vontade. Se um deles for abatido, a moral cai e ficam com uma equipa descoordenada em mãos, cuja eficácia decairá abruptamente. No entanto, se forem bem sucedidos e conseguirem subir a moral dos soldados, eles vão trabalhar de modo mais rápido e eficiente, com resultados estrondosos. Podem mesmo atingir um estatuto que lhes permitirá "quebrar a vontade" dos inimigos. Esta é uma táctica utilizada pelos fuzileiros e envolve trabalhar com velocidade e precisão brutal de modo a eliminar os inimigos antes que eles tenham tempo de reagir. Mas não vai ser fácil. Todas as personagens - NPCs ou jogáveis - terão aquilo a que Schilling chama uma "árvore psicológica". Serão motivados por fontes nem sempre inteligíveis aos jogadores.

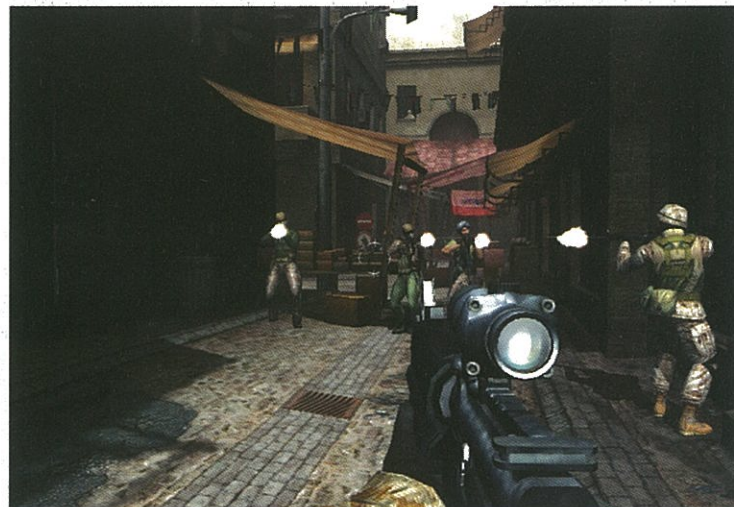
Por exemplo, por trás de um grupo de homens poderá estar um oficial a ameaçar abater os desertores. Se o eliminarem, eles render-se-ão de bom grado.

Mas como é óbvio, nem tudo será guerra psicológica. Para além de utilizarem as tácticas dos fuzileiros americanos, também estarão equipados com as suas ferramentas. A M16 A4 com uma mira de 4x e um lança-granadas de fumo e fragmentação serão as principais armas. E se forem especialmente eficientes poderão utilizar o principal trunfo dos fuzileiros, conhecido como MAGTAF (Marine Air Ground Task Force). Isto pode envolver *snipers* com treino especial, peritos em armas pesadas ou os temíveis helicópteros Black Hawk, que incineram, literalmente, o inimigo.

Tal foi o realismo que a Destineer imprimiu em *Close Combat* que o exército dos Estados Unidos revelou interesse pelo código do jogo. Esqueçam as sombras volumétricas, os efeitos de luz em tempo real e todos esses termos técnicos: quando o Tio Sam quer deitar mãos a um jogo para treinar soldados a sério, é sinal de que estamos a falar de um título de respeito. Pode ser que o utilize para resolver aquela trapalhada no Iraque...

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

Revista Oficial XBOX JOGADO

Com mais quatro anos de Bush podem contar com muitas imagens destas!

Percorram as ruas de Beirute e contem com resistência em cada esquina.

Em Sentido! Isto é a sério, soldado!

OLHEM BEM para as caras destes soldados, porque esta é a equipa com que darão início ao jogo. Tomem bem conta deles, porque quanto mais tempo ficarem vivos mais próximos se tornarão e melhor trabalharão em conjunto. Se deixarem que um deles seja abatido, a moral cai e toda a equipa sofre com isso. Mas o mais extraordinário é que todas estas personagens são baseadas em pessoas verdadeiras. Os nomes poderão ser outros e as caras estarão ligeiramente alteradas, mas todos têm um passado baseado numa pessoa verdadeira. É uma opção interessante. Agora não os deixem morrer!

HECTOR M. ARELLANO

Brothers in Arms

Um FPS da II Guerra Mundial em que não estão sozinhos

Revista Oficial XBOX JOGADO

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

XBOX LIVE JOGÁVEL

A GEARBOX ESTÁ A FAZER tudo por tudo para recriar com este jogo uma história verídica que se desenrola num cenário real no seguimento do Dia D, durante a II Guerra Mundial.

Não existe nenhum tipo de missão de treino, nenhuma calmaria antes da tempestade. A vossa personagem é o Sargento Matt Baker, um veterano da 101ª Companhia Aerotransportada. As primeiras três missões desenrolam-se imediatamente após a entrada de pára-quedas na Normandia e o primeiro objectivo é reagrupar os corajosos soldados que tiveram a sorte de sobreviver.

Cumprir a primeira missão a solo dá-vos oportunidade de se habituarem ao movimento da personagem e ao sistema de mira das espingardas e metralhadoras da década de 40. Podem utilizar todas as armas que encontrarem no campo de batalha, incluindo as dos nazis.

Apenas recebem a companhia dos restantes soldados na terceira missão, e é aqui que as tácticas de equipa entram em jogo. O conceito básico é o mesmo de *Full Spectrum Warrior* (Edição 14, 9.2), apesar de ser mais orientado para a acção. Basta colocar a mira sobre uma posição inimiga e pressionar o X para pedir aos soldados para fornecerem fogo de cobertura. Um ícone indica o tempo que têm disponível para atingir uma nova posição antes de o inimigo se recompor. O grande objectivo é contornar as tropas do Eixo e formar emboscadas.

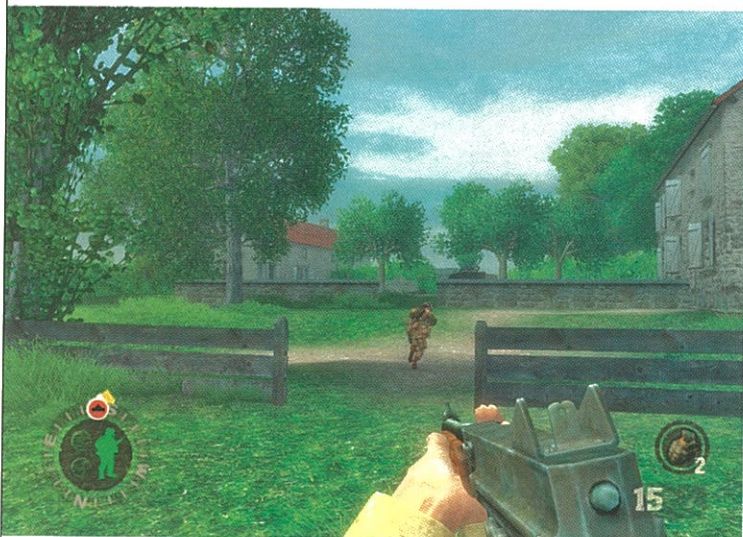
No entanto, não há tácticas infalíveis. A IA é realista e imprevisível o suficiente para virar o feitiço contra o feiticeiro e apanhar-vos desprevenidos quando pensam que estão em vantagem. Numa ocasião estávamos a montar uma destas emboscadas quando fomos surpreendidos por um soldado inimigo. Como estávamos completamente expostos, escolhemos a fuga para a frente com o modo Assault. Tal como o comando do fogo de cobertura, investir sobre uma posição inimiga requer apenas um toque num botão. Os soldados atacam todos em simultâneo, colocando-se sob grande perigo, mas se tiverem sorte conseguirão abater o inimigo antes de serem feridos.

Correr através de um campo de batalha sob uma saraivada de balas é uma experiência muito dramática. E também pode ser bem sangrenta, pois as pernas e os braços dos inimigos são facilmente arrancados com as rajadas mais fortes.

Estamos verdadeiramente impacientes para jogar *Brothers in Arms* online. Foram criadas várias missões especiais para confrontos de dois contra dois. E podem esquecer os simples Deathmatches - cada mapa terá objectivos específicos para cumprir.

Apesar de termos jogado recentemente vários títulos localizados na II Guerra Mundial, temos de admitir que *Brothers in Arms* poderá ser o mais autêntico. Acima de tudo, esperamos que a ênfase na história e nas personagens o eleve acima dos restantes jogos do género.

↑ Os vossos "irmãos" lançam granadas por iniciativa própria, mas avisam-vos logo.

↑ Usem a mira para aumentar a precisão. É difícil apontar.

↑ Enviem os homens à frente com um toque no X.

↑ Parece quase bonito demais para um jogo de guerra.

Mercenaries

A guerra é um negócio lucrativo

EXISTE ALGO no título *Mercenaries* que não faz jus a este jogo. Pensamos que algo nas linhas de "*GTA É Para Meninas!*" seria muito mais adequado. De qualquer modo, jogámos a versão de antevisão deste grande jogo de acção da Pandemic e ficámos muito impressionados.

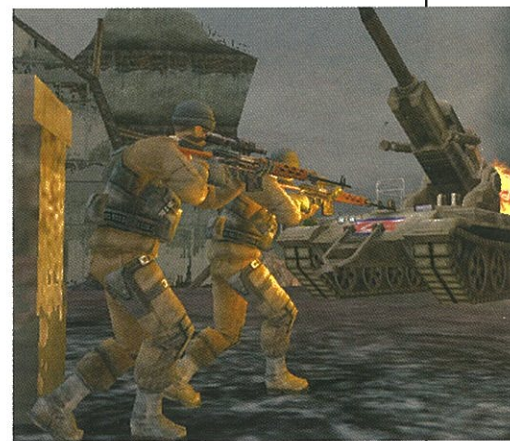
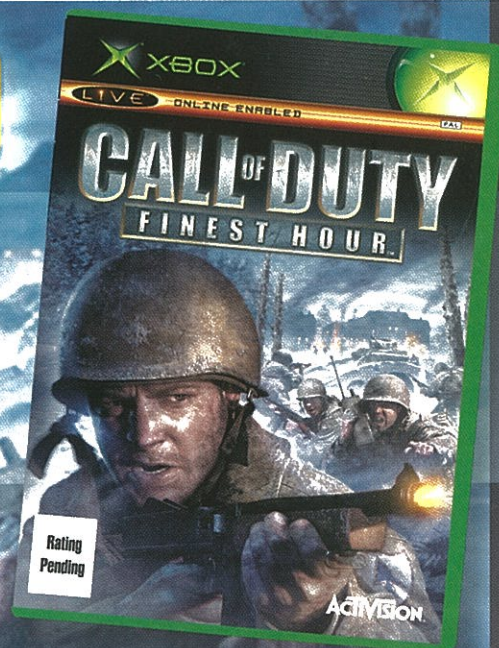
O conceito é do mais divertido que encontramos nos videojogos. Podemos correr, conduzir ou voar através de cidades em ruínas e campos de batalha, rebentando com tudo o que vemos. Todos os veículos, desde tanques a helicópteros, podem ser roubados ou controlados. Chegámos mesmo a espancar um camponês e de seguida roubámos-lhe o Lada e fomos embater contra um posto de controlo militar. Acabámos por ficar crivados de balas, mas não podemos negar que foi muito divertido.

Mercenaries tem duas grandes vantagens sobre *Grand Theft Auto: San Andreas*. O primeiro é o aspecto gráfico soberbo, com o mesmo nível de realismo de *Full Spectrum Warrior* (Edição 14, 9.2), também da Pandemic.

A outra vantagem é o motor de física Havok e a habilidade de demolir edifícios com ataques aéreos e explosivos C4. Adoramos o modo como os edifícios desmoronam após um bombardeamento. Os destroços esmagam todos no seu caminho e até vemos corpos em chamas a cair!

Uma coisa é certa: *Mercenaries* vai ser um grande êxito quando chegar às lojas em Março de 2005, e a editora prometeu-nos uma demonstração para breve. Não percam!

↑ Abatam o piloto e roubem o helicóptero.

↑ As explosões são excelentes, com muito volume e cor.

↑ O tanque é imponente.

Para participar, envie um SMS com 20377 para 4111. Custo: 1 Euro (IVA incluído).
Envie já a sua mensagem por SMS. Pode enviar as mensagens que quiser. Quanto mais mensagens, mais hipótese tem de ganhar.

O passatempo decorre até 30 de Janeiro de 2005

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será/serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo, sem custos para o(s) vencedor(es).
O passatempo poderá terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico, por favor telefone para 213 140 983 ou envie um e-mail para smartcodes@tziranda.com.
É obrigatório o(s) vencedor(es) enviar(em) o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o prémio.
No caso de os dados de nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao prémio 60 dias após o final do passatempo.

XBOX LIVE COMPATÍVEL

↑ Apesar dos novos ataques corpo a corpo, um lança-mísseis ainda causa estragos. Só esperamos que não o devolvam!

↑ Temos que chegar ao topo das escadas!

↑ O tiro mais preciso que vimos.

Vitória total!

UC2 tenta fazer a ponte entre FPS e beat 'em up

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

Revista Oficial XBOX JOGADO

QUANDO A MIDWAY decidiu lançar *Unreal Championship 2*, nasceu um vencedor. Originalmente o jogo era um projecto da Microsoft, que o passou para a produtora Epic, dando-lhe a oportunidade de procurar uma editora que quisesse fazer dele um franchise. E quem melhor do que este gigante dos videojogos? Há 20 anos que a Midway tem andado a facturar séries populares como *Mortal Kombat* e *Gauntlet*. Mas esta não é só mais uma sequela de *Unreal*; a introdução de combates corpo a corpo e uma perspectiva na terceira pessoa faz dele um dos FPS mais originais de sempre.

Depois de termos jogado o modo *multiplayer* durante várias horas, ainda não conseguimos dizer se é um *beat 'em up* com uma componente de FPS ou o contrário. O combate corpo a corpo tem um papel muito mais importante do que esperávamos. Basicamente, se não conseguirem dominar as combos de acrobacias e rodopios das artes marciais não vão a lado nenhum.

Mike Capps, presidente da Epic, revelou-nos que a maior parte do tempo de desenvolvimento foi passado a equilibrar os combates com a jogabilidade tradicional de *shooter* de *Unreal*. No campo dos combates a equipa tinha de encontrar uma forma de quatro jogadores se defenderem o tempo suficiente para se conseguirem aproximar do inimigo. A solução encontrada foi dar às 14 personagens jogáveis escudos de energia, activados com os dois gatilhos no modo Melee. Os mísseis e outros projécteis explosivos também podem ser - com um timing perfeito - repelidos para o jogador que os disparou. Por outro lado, as personagens que usam armas tinham de conseguir defender-se de ataques a curta distância. Cada arma tem um modo de disparo secundário e uma pistola de plasma pode paralisar os inimigos.

O objectivo é encorajar os jogadores a misturar estilos de acordo com a situação. Um dos truques que aprendemos rapidamente foi paralisar um adversário e depois executá-lo com um movimento final. Estes movimentos e a perspectiva na terceira pessoa são apenas dois exemplos da ligação de *UC2* com *Mortal Kombat* (ver caixa).

Embora os jogadores de *UC2* mais tradicionalistas provavelmente evitem o modo na terceira pessoa, nós achámo-lo intuitivo. Além disso, na Ásia os jogos de acção na terceira pessoa são muito mais populares do que os FPS, uma das razões pelas quais esta característica foi introduzida, o que poderá fazer com que *UC2* destrone *Halo 2* no Oriente.

Criar um jogo que funcione igualmente bem nas duas perspectivas é um feito raro. E o mais importante é que vos incentiva a aprender coisas novas. Dominar os novos ataques e todos os movimentos intrincados é complicado de início, mas muito gratificante. Esta frescura faltava a muitos FPS; a nova série *Unreal Championship* encaminha-se para um futuro brilhante.

A Ligação Kombat

Enquanto as outras revistas se limitam aos *teasers*, nós fomos os primeiros a descobrir os factos sobre a inclusão de *Mortal Kombat* em *UC2*. Segundo uma fonte da Midway, o feliz lutador escolhido será

Raiden, o deus do trovão. Para terem acesso a esta personagem terão de jogar os modos *single player* e derrotar Malcolm, o campeão de *UT*, e Anubis, o campeão de *Unreal Championship 2*.

↑ A nossa raça preferida é a Skarjj.

↑ Há níveis com temas azetecas e egípcios.

↑ Ninguém se consegue manter no chão durante cinco segundos.

Caçador de Aliens

Revista Oficial XBOX JOGADO

Quem precisa de Covenants e Spartans?

EMBORA TENHA sido adiado, mal podemos esperar para jogar *Area 51*, o *shooter* apocalíptico com *aliens* da Midway. Recentemente descobrimos mais sobre a sua componente Live: além do habitual Capture The Flag, haverá um novo e interessante modo intitulado Alien Mutant Team Deathmatch, em que os combatentes humanos atacam *aliens*, sabendo que um único toque os pode matar. Em *Area 51* há um vírus que transforma os humanos em híbridos alienígenas, por isso membros da nossa equipa passaram a ser inimigos a meio de um combate. Felizmente será um processo relativamente lento, durante o qual o jogador passa por vários estádios de evolução, em que poderá usar a força e a visão dos *aliens* contra os invasores, até finalmente sucumbir ao vírus.

No Xbox Live poderão enfrentar-se um máximo de 16 jogadores em vários cenários do jogo, como salas de autópsia, laboratórios, baías de aterragem e armazéns com metralhadoras fixas. E ainda poderão apoderar-se das armas dos inimigos. *Area 51* está previsto chegar às lojas no Verão deste ano, numa altura em que a febre de *Halo 2* já deverá ter amainado, dando ao jogo espaço para respirar. Ele merece.

Que ninguém diga *Halo 2*! OK, digam *dual wielding* e fiquem contentes.

Que ninguém diga *Doom 3*! Bolas, tarde demais.

Que ninguém diga *Rainbow Six*! Até nem se parece nada com este.

Fãs da Britney, rejubilem. *Karaoke Revolution Volume 3* está a caminho da Xbox! Peguem no microfone e comecem a cantar!

Alianças no Xbox Live

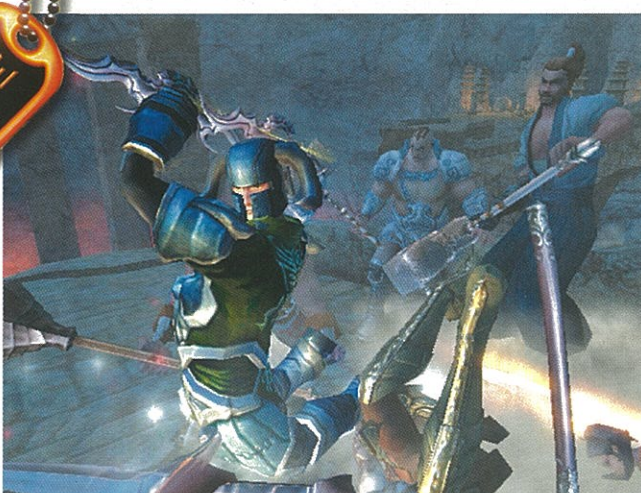
O jogo online mais sexy de sempre?

XBOX LIVE JOGÁVEL

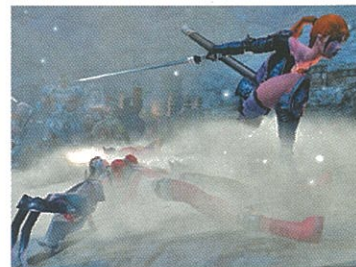
VEJAM AS IMAGENS e babem-se. *Iron Phoenix* é um jogo de luta que suporta Xbox Live 3.0, em que os pescoços saltam, os egos são destruídos e as reputações se constroem. Previsto para a Primavera, suporta 16 jogadores em várias arenas.

O caminho do sucesso exige cooperação com outros lutadores. Terão de formar alianças, porque, com um parceiro, *Iron Phoenix* permite executar várias combos. As combos mortais só podem ser desencadeadas com ajuda, por isso vale a pena aliarem-se ao concorrente mais forte. Assim, pode parecer que os fortes acabarão por se juntar só às personagens mais duras, mas a produtora, Sammy, garante-nos que não. Todos os lutadores terão a mesma força, e a chave do sucesso está na arma com que nos equipamos. Quanto melhor for, mais hipóteses terão de alguém se juntar a vocês. No total serão nove personagens, e cada uma permite que o jogador a quem se juntam lhe atribua poderes de ataque especiais, ataques de longo alcance e opções de combos.

Mas nem tudo se resume a cortar pescoços. Terão de praticar e usar várias artes marciais, desde o kung-fu ao estilo de *Matrix* até ao *wire-fu*. A Sammy pretende incentivar uma intensa competição, por isso, quer tornar o acesso de clãs e o alojamento de torneios o mais fáceis possível.

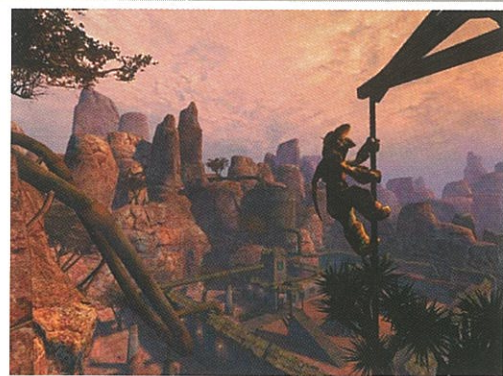
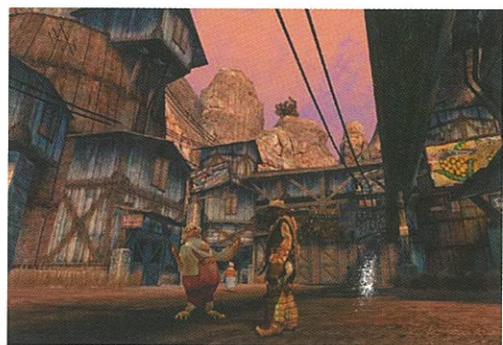
Inserida nos sítios errados, é mortal.

Quanto maior a arma, maior a equipa.

Escolham bem as armas...

...escolham bem os parceiros...

...e depois não parem de matar!

ALIENS: SE OS HÁ, NÃO SABEMOS, MAS SÓ ESPERAMOS QUE A VISÃO DESTRUIDORA QUE OS JOGOS NOS DÃO DOS EXTRATERRESTRES NÃO SEJA REAL.

Oddworld: Stranger's Wrath
PROD: **ODDWORLD INHABITANTS** EDIT: **EA** LANÇAMENTO: **JAN 2005**

As munições discutem, dão opiniões e servem para formar estratégias. Será que nada é como deve ser neste mundo?

Apesar de ser o quarto *Oddworld*, *Stranger* é o terceiro numa série de cinco. Confusos? Bem-vindos a *Oddworld*.

Se falar com galinhas parece normal, esperem até chegarem aos níveis avançados.

Punisher
PRODUTORA: **VOLITION** EDITORA: **THQ** LANÇAMENTO: **FEV 2005**

Vão encontrar vários métodos para eliminar os inimigos, e todos eles serão brutais.

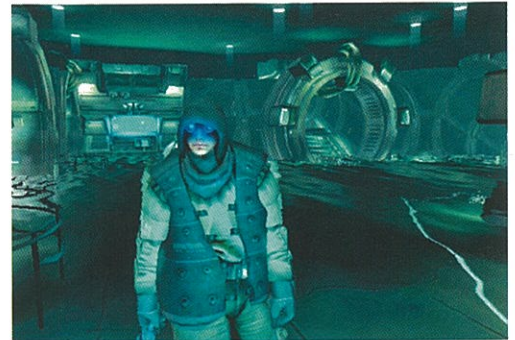
Para além de torturar as suas vítimas, Frank Castle pode fazê-las em picadinho com esta "ferramenta".

A isto é que chamamos cirurgia a laser: se eles não falarem, cortem-nos ao meio.

Pariah

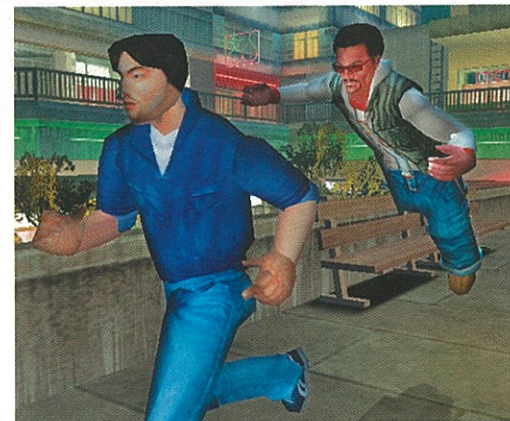
PRODUTORA: **DIGITAL EXTREMES** EDITORA: **HIP INTERACTIVE** LANÇAMENTO: **A ANUNCIAR**

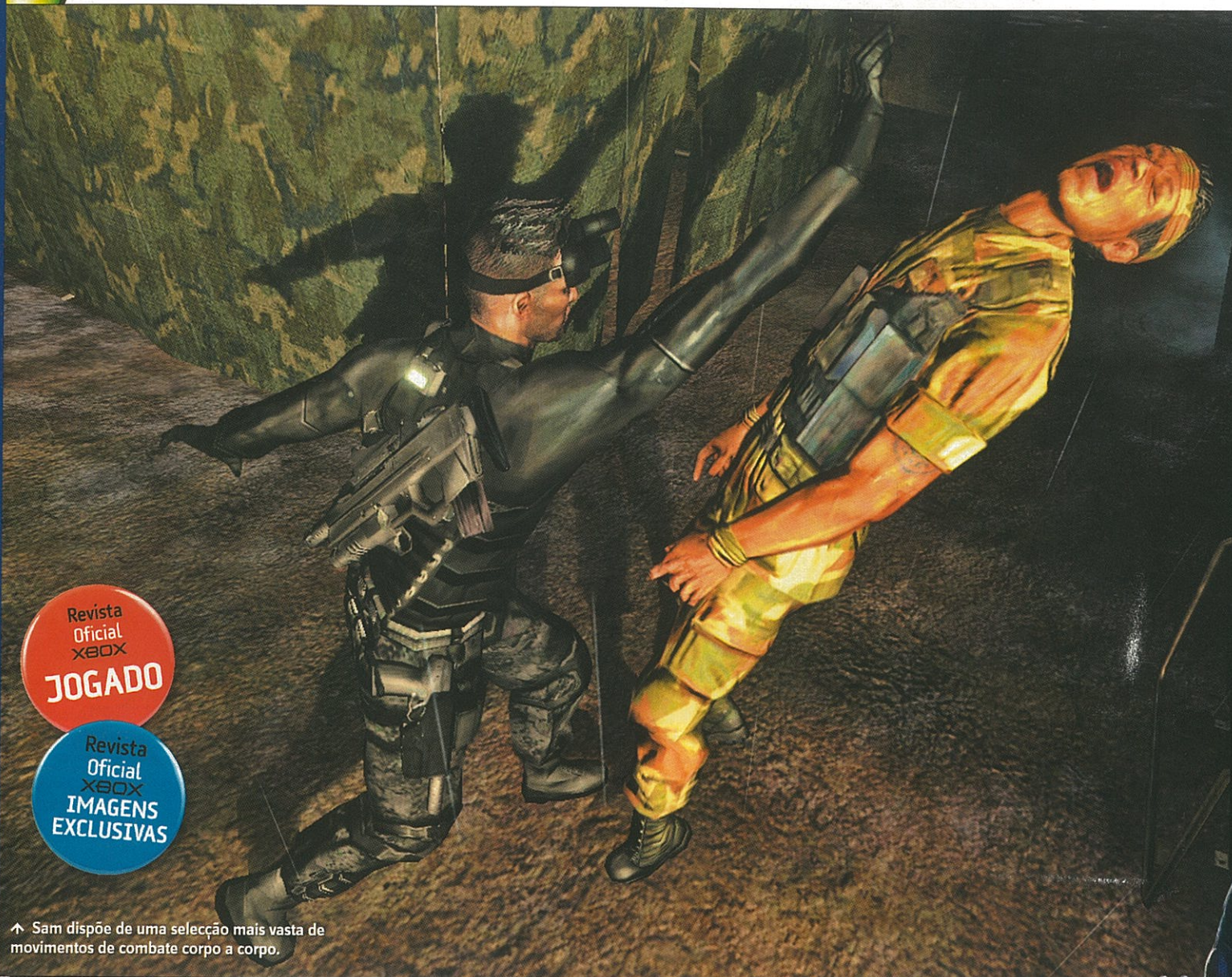
↑ As novas imagens de *Pariah* são inacreditáveis. Gostamos dos *headshots* e espirros de sangue!

↑ O grande objectivo será descobrir uma cura para a vossa doença, mas as autoridades não vos dão descanso.

↑ Este tipo é da equipa Water Clan, um gang infectado com um tipo de doença misteriosa.

NARC

PRODUTORA: **MIDWAY** EDITORA: **MIDWAY** LANÇAMENTO: **PRIMAVERA 2005**

↑ É difícil desarmar bombas, mas alguém tem de o fazer. Pensem em *NARC* como um *GTA* do lado da lei.

↑ Abatam os criminosos ou lancem-se para cima deles em câmara lenta.

↑ Não há no mundo coletes à prova de bala que vos protejam disto.

Revista Oficial XBOX JOGADO

Revista Oficial XBOX IMAGENS EXCLUSIVAS

↑ Sam dispõe de uma selecção mais vasta de movimentos de combate corpo a corpo.

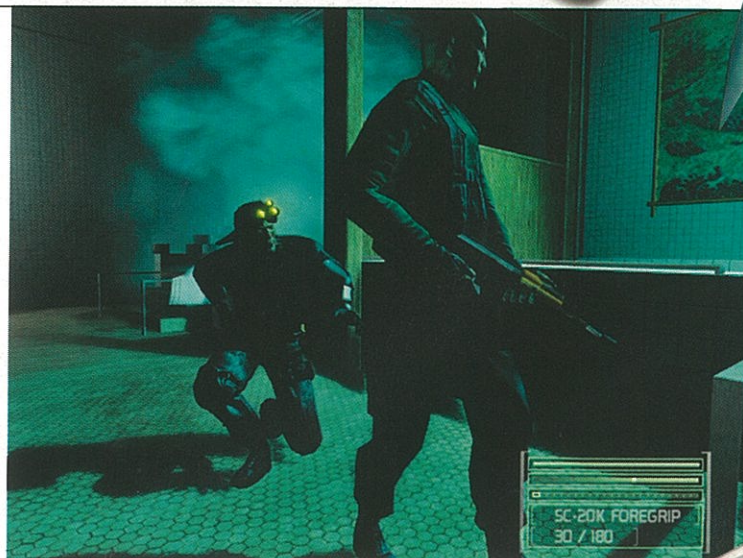
O designer principal do jogo revela o que há de novo no mundo de Fisher

Splinter Cell: Chaos Theory

XBOX LIVE JOGÁVEL

- Prod/Edit: Ubisoft
- Lanç: Março 2005
- Jogadores: 1-2
- Live: 2 Coop, 4 Vs.
- Coop: 2 E. Div/S.Link
- Versus: 4 S.Link
- www.splintercell3.com

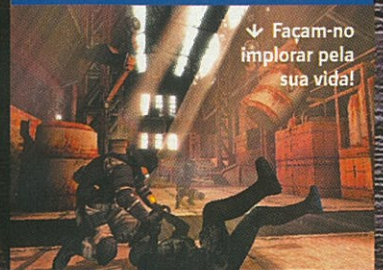
SE A NOSSA professora de Matemática do 9º ano tivesse sido raptada por terroristas, a última coisa que faríamos seria chamar Sam Fisher para a ir salvar das garras dos malfeitores. Cá para nós, a pobre senhora até podia ficar a mofar numa cela escura e húmida, a alimentar-se de baratas até conseguirmos calcular a trilionésima casa decimal de Pi. Vistas as coisas de outra maneira, até ia ter tempo para pensar na injustiça da detenção durante as suas férias de Verão de longa duração. Mas de certeza que Sam Fisher se divertia mais na escola do que nós. Em *Chaos Theory* ele corre a salvar o génio da Matemática Bruce Morganholt de um grupo de guerrilheiros do Peru, de nome People's Voice, que o capturaram porque precisavam de alguém que resolvesse uma disputa acerca de uma conta de telefone não discriminada.

O argumento de *Chaos Theory* foi escrito pelo autor do primeiro *Splinter Cell*, por isso podem dormir descansados que ele compreende muito bem a subtileza da personalidade de Sam e dos diálogos. E antes que alguém levante a voz contra a particularidade de Sam ser um exército num homem só, deixem-nos dizer-vos que ele não é uma máquina de matar completamente insensível. No nível Lighthouse há uma cena de tortura brutal em que, no fim, Sam pára depois de despachar os guardas e põe fim à forma de vida destroçada em que se tornou o infeliz do prisioneiro. O comandante de Sam avisa-o de que se deve manter racional e não ceder a esse tipo de emoções que só o fazem perder tempo, mas são estes pequenos »

↑ A luzes e as sombras receberam uma atenção redobrada.

↑ A faca tem muitas utilidades, como rasgar roupa e furar tanques de combustível.

SAM VS. O MUNDO

Movimentos multiplayer revelados!

O MODO VERSUS incluirá novos movimentos como o Ledge Grab para atirar os adversários para fora das passagens, Berserk para rodar e derrubar um espião, e ainda movimentos de humilhação para derrubar um espião e sussurrar-lhe umas coisas ao ouvido antes de o matar. O modo Scenario será composto pelos objectivos Bombing, Extraction e Neutralisation, enquanto o Disk Hunt trata de recuperação de dados colocados em locais aleatórios. Os mercenários conseguem destruir paredes para chegar aos espiões, mas os buracos permanecem e dão aos espiões novas rotas através dos mapas.

↓ Façam-no implorar pela sua vida!

» momentos de humanidade que dão a Fisher uma personalidade surpreendente.

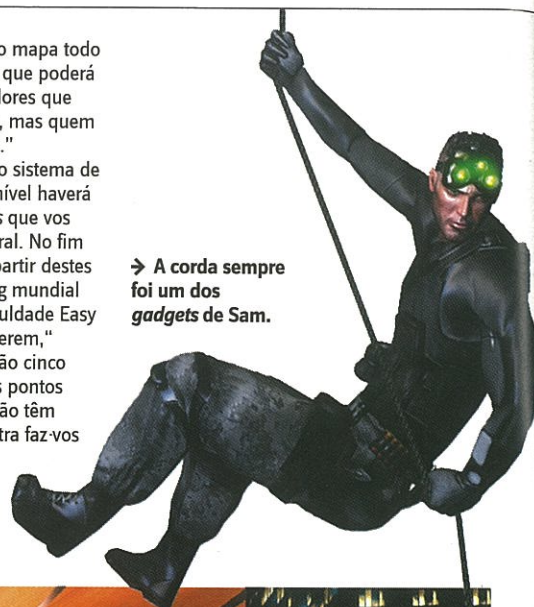
Pierre Rivest, o designer principal do jogo, mostrou-nos mais detalhadamente o enredo e os locais, revelando que a captura de Morganholt pelo People's Voice foi encomendada por "alguém de cima" para sacar informação. "É basicamente informação sobre tecnologia de guerra, não armas nucleares, mas sim um algoritmo matemático que permite a quem o detenha controlar determinadas armas," explica Rivest. A acção decorre em 2008 e os 14 níveis (mais e de maior duração do que os oito do jogo anterior) estendem-se, segundo Rivest, "ao Peru, a grandes cidades americanas como Nova Iorque, um navio de carga, Hokkaido, e há algumas missões no Japão e em Seul, na Coreia do Sul. O navio é muito diferente, é um cenário confinado. Tentámos variar o ritmo e o ambiente ao longo do jogo."

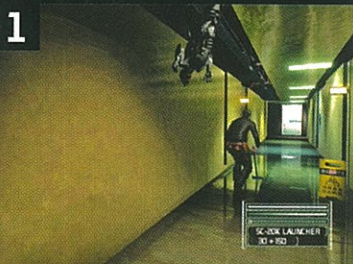
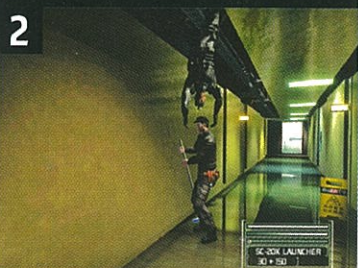
Rivest mostrou-nos a versão mais recente do modo *single player* de *Chaos Theory*. Queremos acreditar que é devido ao facto de as armas inimigas ainda estarem configuradas para demasiado letais que ele se esqueceu de gravar várias vezes e acabou por ser morto a meio do impressionante nível Lighthouse. Assim vimos o nível completo a ser jogado até ao fim várias vezes, por isso, não nos estamos a queixar!

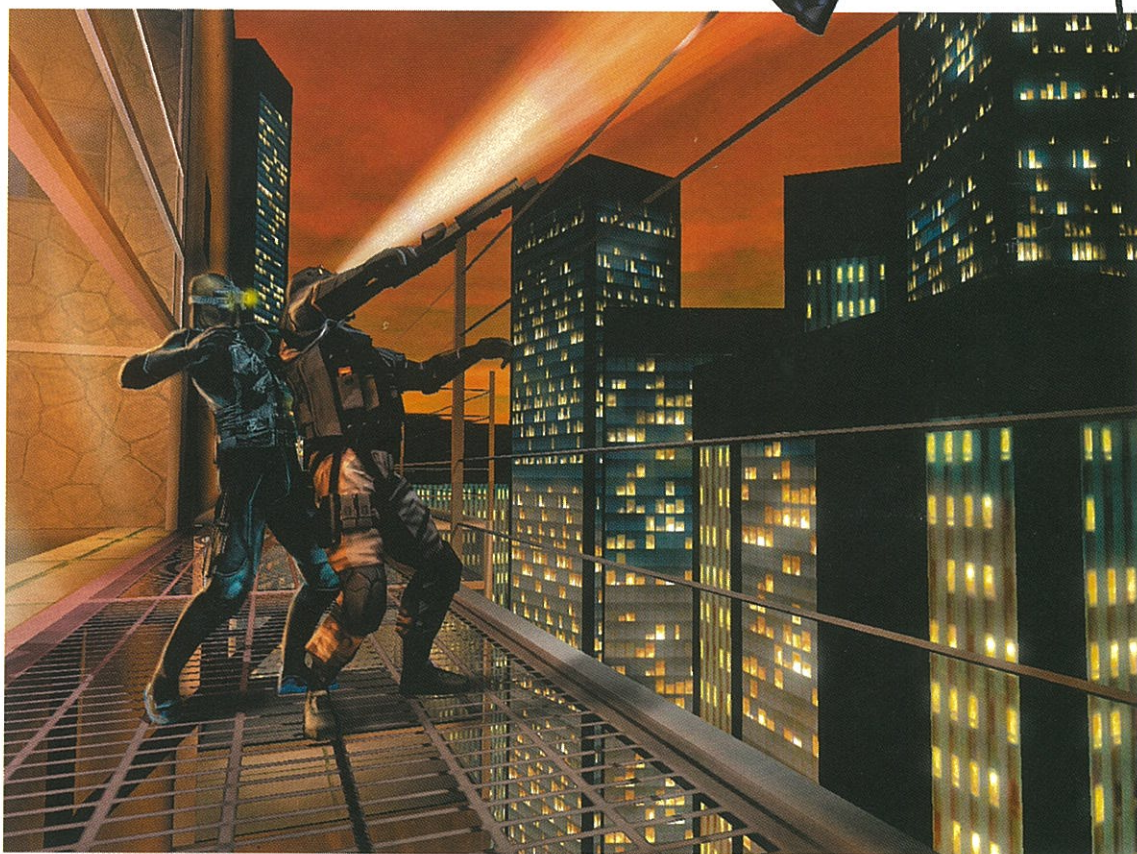
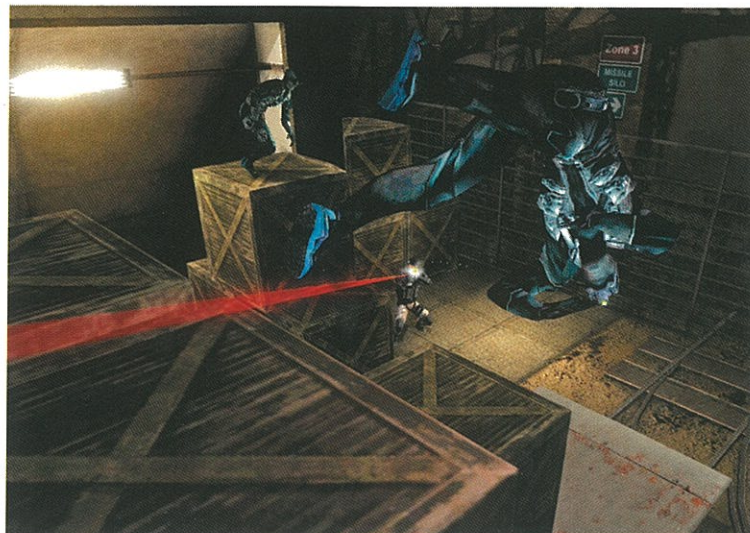
O facto de Rivest se esquecer de gravar é interessante, porque neste *Splinter Cell* a responsabilidade de gravar será do jogador e não de *checkpoints*. Perguntámos-lhe se a possibilidade de gravar rapidamente a qualquer altura destruiria a tensão do jogo. "Anteriormente, sempre que havia um *auto-save* sabíamos imediatamente que se seguia um acontecimento empolgante. Os jogadores *hardcore* e os que colaboraram connosco nos testes continuam a preferir percorrer o mapa todo uma vez sem gravar. É verdade que poderá retirar alguma tensão aos jogadores que gostam de gravar a toda a hora, mas quem prefere não gravar, pode fazê-lo."

Chaos Theory tem um novo sistema de classificações. No fim de cada nível haverá um Objective Review, com *stats* que vos atribuem um Success Rating geral. No fim do jogo é gerado um código a partir destes *stats* que vos atribui um ranking mundial no Xbox Live. "No nível de dificuldade Easy podem gravar sempre que quiserem," explica Rivest. "Em Medium terão cinco *saves*, e depois perderão alguns pontos por cada *save* extra. Em Hard não têm quaisquer *saves*." Cada *save* extra faz-vos perder cerca de um por cento da vossa classificação geral.

Antes de vos fazer embarcar nas missões, *Chaos Theory* prepara-vos com »

A corda sempre foi um dos *gadgets* de Sam.

MÃOZINHAS DE VELUDO
Precisas é de animação...

SAM ESTÁ dotado de novas animações, o que significa que os seus pés e mãos adaptam-se a qualquer superfície. Ele pode permanecer deitado para rastejar em espaços apertados e à medida que se aproxima dos inimigos as suas animações mudam em sinal de precaução. Os movimentos incluem Grab, Knockout e Lethal, e pode agarrar e estrangular um inimigo enquanto está pendurado num cano pelos pés.

1
Pobre empregado de limpeza....

2
Ei, falhou aqui este cantinho...

3
...e agora a Vileda é toda minha.

Implorar pela vida ou manter a honra e ver o chão a aproximar-se cada vez mais depressa? A vida de terrorista não compensa.

Com as novas animações, a física dos corpos a cair é espantosa.

Tornem-se invisíveis com o novo fato.

Ele devia ter desconfiado.

COLABORAS OU NÃO? Entreajuda no modo multiplayer

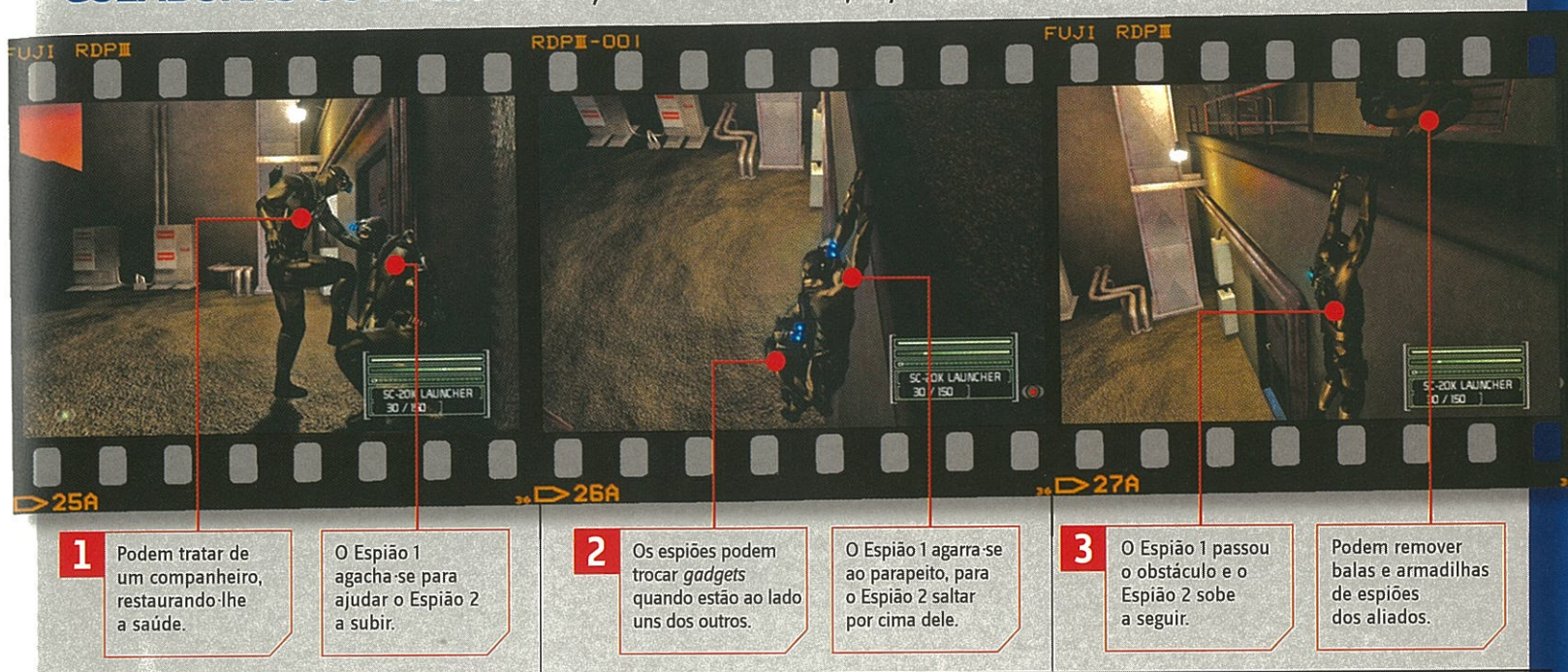
1 Podem tratar de um companheiro, restaurando-lhe a saúde.

O Espião 1 agacha-se para ajudar o Espião 2 a subir.

2 Os espiões podem trocar *gadgets* quando estão ao lado uns dos outros.

O Espião 1 agarra-se ao parapeito, para o Espião 2 saltar por cima dele.

3 O Espião 1 passou o obstáculo e o Espião 2 sobe a seguir.

Podem remover balas e armadilhas de espiões dos aliados.

» novos briefings. Haverá também um ecrã de saída que não impõe um equipamento. Em vez disso, podem escolher entre combinações de kits Recommended, Stealth ou Assault. À medida que o jogo progride, mais *gagdets* e armas são adicionados. Sempre que se inicia um nível, também terão acesso a um mapa em 3D com objectivos marcados, tornando o planeamento e a navegação bem mais fáceis. Os objectivos estão divididos pelas categorias Primary, Secondary e Opportunity. Enquanto os Primary são essenciais para suceder nos níveis, os Secondary não, mas se os ignorarem, eles transformam-se em Primary nas missões posteriores.

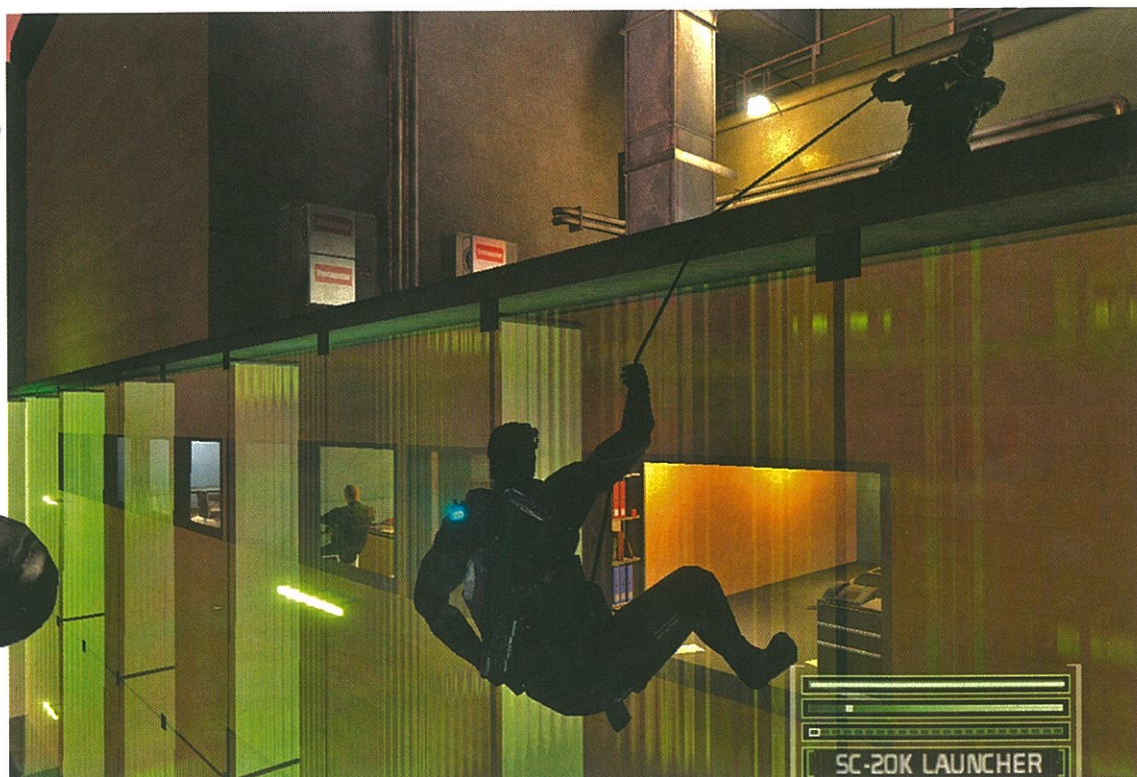
Os Opportunity, como ler códigos de barras das caixas de equipamento, aumentam a vossa pontuação no fim de cada missão.

"Os primeiros dois jogos tinham bastantes situações de tentativa e erro e de Game Over," admite Rivest. "Nós tentámos reduzi-las o máximo que conseguimos, por isso demos aos jogadores objectivos de missão diferentes; por exemplo, os Primary podem sempre ser completados de duas maneiras. Se matarem um tipo a quem precisavam de sacar informação, haverá outra forma de a obter, por exemplo, penetrando num servidor indestrutível. Não queremos que eliminem um sargento sem saberem que mais tarde precisarão dele para lhe digitalizar a retina.

Tentámos limitar a sensação de frustração, e a margem de erro será bastante menor."

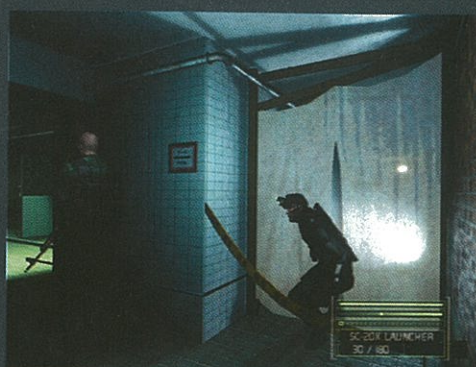
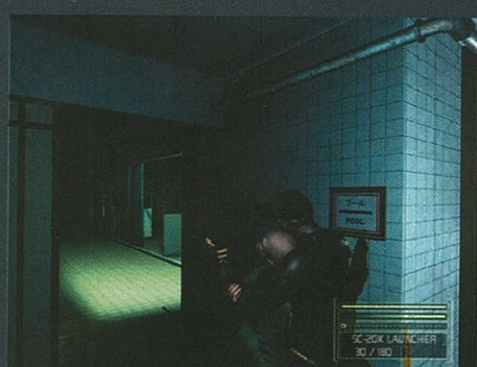
Esta maior liberdade de planeamento e execução estende-se ao design dos níveis. Em *Chaos Theory* as missões terão vários percursos e, depois das sessões de testes intensos, Rivest acredita que embora 80% dos jogadores ocasionais escolherão o caminho principal, 20% preferirão explorar percursos alternativos, como o sistema de grutas secundário, evitando uma ponte pedonal vigiada que vimos no nível Lighthouse.

A forte componente de acção furtiva da série *Splinter Cell* sempre se apoiou em *gadgets* experimentais mas credíveis, daqueles que desconfiamos que os Sam Fishers do mundo real já utilizam. *Chaos Theory* não poupou nos brinquedos para os seus heróis. Sam tem um novo fato Thermoptic Camouflage que usa tecnologia de projecção retro-reflectiva que o torna

> "Chaos Theory não poupou nos novos brinquedos."

↑ **Mais um movimento cooperativo disponível no modo *multiplayer*.**

EM FOCO: Novos movimentos de Sam Fisher

HÁ MUITAS técnicas de sobrevivência que podem aprender em *Chaos Theory*, e nós decidimos mostrar-vos as mais engenhosas.

↑ A nova faca da Sam não serve só para cortar inimigos às postas. Podem usá-la para cortar tendas ou cortinas.

↑ Agora tudo o que têm de fazer é avançar pela área aberta e aproximar-se sorrateiramente do guarda.

↑ Eis como a faca se torna um bom dispositivo de interrogação. Muito mais intimidante do que o habitual braço à volta do pescoço.

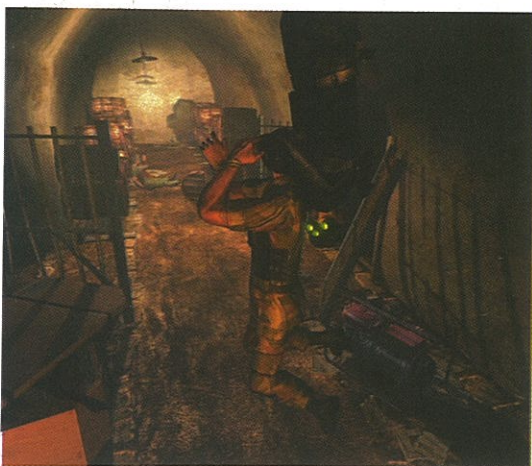
↑ Desta vez, não é só o barulho e as sombras que alertam os guardas, eles também detectam o vosso reflexo nos espelhos! Muito mais desafiante!

↑ Felizmente não percebem logo que o que viram no espelho era um agente secreto, e rondam a sala para investigar.

↑ Aqui, subam para cima dos cacifos para não serem detectados. Podem saltar-lhe para cima e apunhalá-lo ou esmurrá-lo.

↑ A SC-20K é muito mais versátil neste jogo. Primeiro, tem os dois modos de disparo tradicionais: tiro único e rajada.

↑ Agora, se quiserem disparar um *sticky shocker* ou uma câmara de distracção têm de acoplar primeiro o acessório certo.

↑ O nosso acessório preferido da SC-20K é, sem dúvida, a caçadeira. É perfeita para limpar salas ao estilo das equipas SWAT.

↑ Queremos acreditar que Sam está preso a uma trave.

praticamente invisível por curtos períodos de tempo. No entanto, o fato não funciona debaixo de chuva nem enquanto usa uma arma. Os óculos também foram melhorados e agora têm uma visão totalmente EMF que capta campos electromagnéticos de corpos e fontes de energia. Podem ser usados para ler objectos como os códigos de barras de que falámos e para pintar os alvos com um laser invisível.

Sam vem agora equipado com um revólver OCP que deixa dispositivos electrónicos temporariamente avariados (luzes, geradores, etc.) quando lhes dá um tiro. Das restantes alterações nas armas faz parte a possibilidade de trocar de culatra para obter posições de disparo mais convenientes e de alternar entre Sticky Cameras - já não ficam limitados à perspectiva da última que dispararam. Também podem ser recuperadas e reutilizadas. Até a faca de Sam tem agora uma grande utilidade. Já vimos como é que pode ser usada em fechaduras, mas Rivest também nos mostrou como ajudar Sam a cortar tendas para lá entrar e a furar tanques de combustível de geradores para os esvaziar e assim provocar falhas temporárias no sistema de iluminação. As balas também conseguem penetrar em superfícies, dependendo da densidade do material.

Ainda no campo dos *gadgets*, vimos como Sam consegue arrombar cadeados, além de os abrir. Arrombar é mais rápido, mas faz muito mais barulho. A detecção de ruído em *Chaos Theory* será representada e gerida de forma bastante diferente. Por cima da barra de Stealth de Sam, que indica o nível de barulho que está a fazer, há uma nova barra Sound Masking que detecta níveis de ruído no ambiente e mostra que Sam pode fugir fazendo muito mais estardalhaço do que é habitual se for encoberto por sons mais fortes à sua volta.

Chaos Theory é sem dúvida um dos jogos Xbox com melhor aspecto e tem um "cérebro" que faz jus ao ambiente sombrio. Tem mais opções quer em *single* quer em *multiplayer*, *gadgets* sofisticados com aplicações reais, uma animação incrivelmente realista e um enredo intrigante digno de um escritor de thrillers modernos. Até de Tom Clancy.

Os robôs sonham com sequelas eléctricas?

Descobrimos como é que uma armadura de combate pode fazer mal à saúde

Será por termos passado mais uma noite inteira a jogar *Ninja Gaiden*? Será a nossa obsessão por *Steel Battalion: Line of Contact*? Provavelmente nunca saberemos porque sofremos um mini esgotamento durante um combate em *MechAssault 2*, mas apostamos que está relacionado com a nossa total derrota perante Denny Thorley, presidente da Day 1 Studios. Foi tão avassaladora que a meio da entrevista ficámos sem conseguir manter um discurso coerente, tal e qual um adolescente imaturo a tentar conquistar a miúda mais gira da escola.

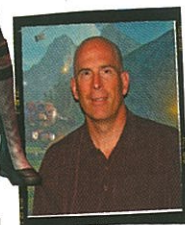
Comparando com deixar cair o computador portátil de Peter Molyneux (também já nos aconteceu), foi um desastre, mas desta vez tivemos uma segunda oportunidade, graças às maravilhas do e-mail! Já tínhamos ouvido dizer que *MechAssault* tinha uma longa árvore genealógica, que se estende até ao primeiro jogo para Xbox, e pedimos a Thorley que nos desse uma breve aula de História.

"*MechAssault* é inspirado num universo chamado *BattleTech*," explica ele. "Começou por ser um jogo de tabuleiro e evoluiu para um *role play* centrado à volta de combates com armas de destruição ambulantes de 10 toneladas de nome BattleMechs. O jogo acabou por se tornar tão popular que foram criados videojogos e livros fazendo uso da sua propriedade intelectual. Os primeiros jogos de computador *BattleTech* focavam-se na acção sob uma perspectiva de simulação. Em *MechAssault* centrámo-nos na acção e na táctica e preocupámo-nos menos com a componente de gestão relacionada com a condução dos BattleMechs.

Embora não possamos dizer que fomos completamente fiéis a *BattleTech*, temos vindo a descobrir que os seus fãs são bastante bem sucedidos a jogar os nossos jogos. A familiaridade com as subtilezas das armas e da acumulação de calor põe os veteranos em posição de vantagem."

Depois de termos jogado o primeiro terço do modo Campaign, parece que uma das maiores evoluções é a ênfase em protagonistas simpáticos. Thorley fala-nos um pouco mais dos heróis do jogo.

"Em *MechAssault 2: Lone Wolf* queríamos que o jogador vivesse a experiência do mundo sob uma perspectiva humana, o que exigiu a introdução de novas personagens e a actualização de algumas repetentes. Isto permitiu-nos contar uma história melhor e dar ao jogador uma maior sensação de imersão no jogo. Cada personagem tem um aspecto e uma voz característicos que ajudam a moldar o enredo.

↑ As miúdas gostam de robôs!

"Os fãs dão feedback e nós estamos atentos à forma como jogam."

Denny Thorley, presidente da Day 1 Studios

↑ O sistema de mira é idêntico.

↑ Provocar danos é ainda mais realista.

↑ O VTOL reabastece outros Mechs.

Temos três protagonistas que conduzem o jogo. Os jogadores jogam com um piloto ao lado do Tenente Foster e da Major Natalia. Todos trabalham para a Major e ela diz-vos o que têm de fazer. Foster é o vosso perito em tecnologia e

↑ Podem fazer tudo o que vêem aqui!

Ajam em grupo e eliminem os Mechs.

mantém os Mechs em forma."

MechAssault foi o jogo mais popular do Xbox Live aquando do seu lançamento há dois anos. Perguntámos a Thorley qual foi, na sua opinião, o mais importante que a Day 1 Studios teve de fazer para colocar *MechAssault 2* na vanguarda do jogo online. "Esperamos realmente que seja um dos jogos mais importantes no Live," afirma ele, com convicção. "Desenvolvemos todos os aspectos do *multiplayer*, desde acrescentar clãs ao semi-persistente modo Conquest, e vamos proporcionar aos jogadores muitas formas de se divertirem no Xbox Live.

Para nos mantermos à frente da experiência online temos de manter a comunidade de *MechAssault 2* totalmente envolvida e a sentir-se desafiada pelo jogo. Para isso iremos promover torneios e conteúdos para download, e ainda colocar as *stats* no site para que as pessoas possam ver em que nível estão, mesmo que não joguem na sua Xbox regularmente."

De repente começamos a perceber o que nos fez entrar em pânico naquele dia. Só nos lembramos que fomos brutalmente aniquilados por um jogador de *MechAssault* chamado BBR Xtreme. E já começamos a temer que os peritos em *MechAssault* dominem a sequela com a maior das facilidades. Thorley tenta sossegar-nos: "Há tantas tácticas e estratégias novas em *MechAssault 2* que eu duvido que se sintam muito intimidados. Há o BattleArmor, com o seu *jet pack*, os aviões VTOL como apoio e, claro, o tanque, todos eles desconhecidos até agora. Os jogadores terão muitas oportunidades de se sentirem satisfeitos com a sua contribuição para a equipa. Os nossos fãs dão-nos bastante feedback e nós aprendemos muito com eles, além de prestarmos atenção à forma como jogam."

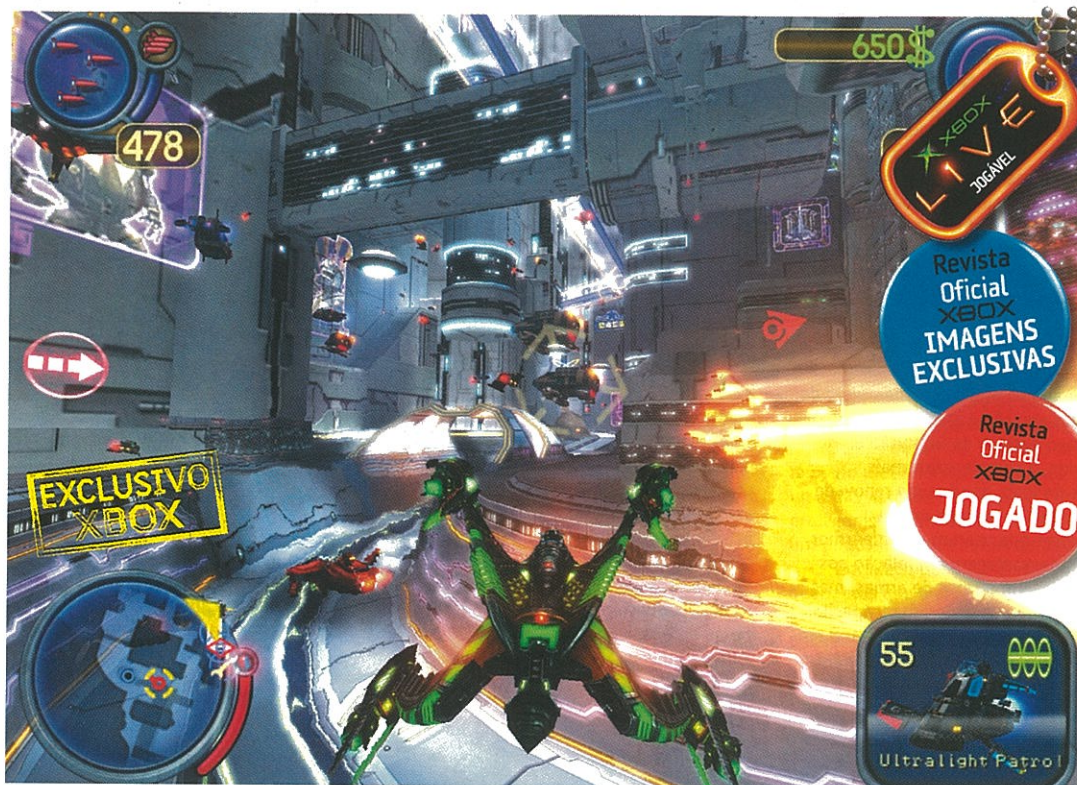
O novo sistema de impulsão é, sem dúvida, a característica mais excitante do jogo, dando uma renovada dimensão táctica ao jogo online. Os jogadores que usarem o BattleArmor ficam em desvantagem em relação aos outros Mechs em termos de armas, mas têm a vantagem de poderem incapacitar imediatamente os seus adversários. É tão simples como saltar-lhes para as costas e carregar numa sequência aleatória de botões mais depressa do que o adversário. Se forem bem sucedidos podem apoderar-se do Mech, mas se falharem serão vaporizados pelas suas defesas *hi-tech*.

"Antes de aperfeiçoar a técnica de metralhar os botões tentámos vários sistemas. Até tentámos fazer o Mech ir contra os prédios e saltar para cima e para baixo para abanar o BattleArmor, e também tentámos variações do último mini-jogo."

O modo Conquest foi especialmente concebido para jogar online. Pelo que Thorley nos revelou, parece-nos uma espécie de cruzamento entre o modo Campaign de *Steel Battalion: LOC* e o Galactic Conquest de *Star Wars Battlefront*. "Os jogadores declaram-se aliados a uma das casas fictícias de *BattleTech* da esfera interior. Há a House Davion, House Kurita e o modo Several. O território de cada casa é composto por um determinado número de planetas, incluindo um planeta-mãe que nunca podem perder. Os jogadores atacam planetas inimigos seus vizinhos ou defendem os planetas de ataques. Cada planeta tem um tipo de jogo *multiplayer* e um mapa associados. "Se uma casa atacante derrotar outra casa um determinado número de vezes consecutivas, a posse do planeta passa para o atacante. Claro que podem ocorrer várias batalhas simultâneas pela posse do planeta. Nós iremos resolver a questão da posse da batalha pelo lado de programação do jogo e depois colocaremos os resultados no servidor Conquest e no site de *MechAssault 2*," explica Thorley.

Parece-nos uma experiência épica, por isso perguntámos se o modo Conquest alguma vez tem conclusão. Pela primeira vez Thorley é evasivo. "Iremos observar o servidor Conquest de perto para ver de que forma os jogadores gerem a galáxia." Neste ponto mostrámos a nossa vontade de conquistar o universo pela calada, para ninguém dar conta. "Sim, a furtividade é uma estratégia valiosa e viável com vários veículos em muitos géneros de jogos," concorda Thorley. "Os Mechs rápidos são fundamentais em Capture the Flag e Snatch It. Também podem usar o Mech de um colega de equipa para levarem o vosso BattleArmor para combate sem serem detectados pelo radar do inimigo. Outra forma de andar de um lado para o outro despercebido é despir a armadura e correr a pé. Embora possam ser mortos com um só tiro, podem aproximar-se sorrateiramente de um inimigo que esteja deitado e colocar uma bomba perto dele.

"Podem usar esta bomba de proximidade ao fim de dez missões na campanha *single player* e, claro, sempre que quiserem em *multiplayer*," explica Thorley. "A bomba rebenta quando o piloto puxar o gatilho ou por proximidade de um inimigo, o que é bastante útil para proteger a vossa base nos jogos *multiplayer*."

Se nos tivesse dito isto antes, o nosso triste episódio poderia nunca ter acontecido. O nosso obrigado a Denny Thorley por estas novidades fresquíssimas e por nos colocar outra vez no bom caminho para o domínio de *MechAssault*.

No exterior podem pilotar todos os veículos que quiserem!

D-Tritus numa igreja para robôs.

As armas estão ao nível dos veículos.

Betty, a namorada de D-Tritus.

Scrapland

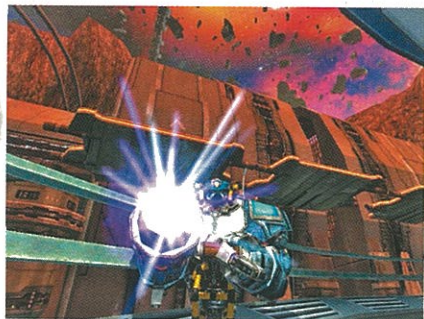
Sondámos a mente distorcida de American McGee e descobrimos a sua mais recente versão alterada da realidade.

Este não é um jogo normal de American McGee. Não é uma versão distorcida de um clássico da literatura e não existem monstros assustadores. Que aconteceu?
Este não é um jogo de American McGee no sentido de "American McGee Qualquer Coisa"; é mais "American McGee Apresenta", e isso é muito diferente. Como produtor executivo forneci opiniões relativamente ao diálogo e às personagens, tornando-as mais apelativas, mas *Scrapland* fala por si próprio. Com este jogo espero conseguir criar um novo grupo de fãs de American McGee e introduzi-los no meu mundo.

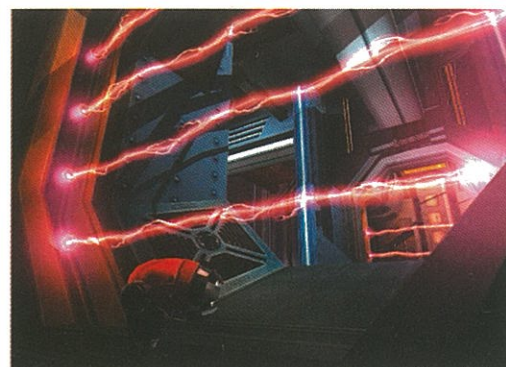
Fale-nos um pouco do jogo.
Tem como base uma história forte - tudo o que fazemos na American McGee é baseado numa história forte, com personagens interessantes.
A personagem principal é D-Tritus. Ele construiu-se a si próprio a partir de sucata de modo a ter a possibilidade de se aventurar pelo universo. Ele encontra Scrapland, uma planeta habitado unicamente por robôs. No fundo trata-se da Terra, de tal maneira devastada que apenas os robôs escolhem lá permanecer. Nada disto é relevante no enredo, é uma espécie de pano de fundo. Ao explorarmos o planeta começamos a aperceber-nos de detalhes que apontam para o facto de este planeta ser a Terra. D-Tritus chega e é-lhe dado um emprego como jornalista. Quer dizer, dão-lhe a escolher entre uma série de empregos e ele acaba por escolher o pior de todos. Sem ofensa para vocês, claro! Como jornalista, ele vai tentar desvendar o mistério do assassinato de vários robôs importantes em Scrapland.

Como é que D-Tritus vai resolver o mistério?
Um dos nossos objectivos é tornar o jogo acessível a um vasto público. *Scrapland* estará aberto à exploração logo no início, e os cenários são enormes. Cabe-vos investigar cada área de livre vontade, e não são de qualquer modo forçados pela história. Ao longo do jogo existem dicas que indicam subtilmente o que devem fazer a seguir, e isso ocorre em duas áreas principais. A primeira é no interior dos edifícios - bancos, esquadras de polícia, a redacção, etc. - e depois temos a jogabilidade exterior, que gira à volta do controlo de naves. Uma bela característica praticamente inédita é a habilidade de jogar com qualquer personagem sempre que quisermos.
Isto permite-nos apresentar aos jogadores missões como o assassinato de certas personagens ou a recolha de um certo número de itens - mas com esta dinâmica de alteração de personagens existirão alturas em que teremos meia dúzia de métodos diferentes para completar uma missão. Todas as personagens têm habilidades únicas. Uma das principais habilidades de D-Tritus é transformar-se em qualquer ser. Se quisermos assumir outra forma, basta chegarmos junto a uma personagem, carregar num botão e já está.

Estas mutações farão parte da jogabilidade, ou serão apenas características extra?
São vitais. Estas transformações noutras personagens introduzem um elemento constante na jogabilidade, porque são ilegais. Temos de evitar os polícias constantemente e ter cuidado para não sermos detectados. Se eles nos virem transformar não ficarão felizes.

American McGee

De que modo é que isso afecta a jogabilidade?
Apesar da habilidade de mudar de forma, existe um elemento furtivo presente em *Scrapland*. Vão ter de evitar ser vistos a quebrar a lei e isolar as personagens em que se querem transformar. Estas mudanças de forma também afectam o modo como completamos as missões. Por exemplo, se têm como missão matar um agente corrupto ou eliminar qualquer alvo, existem vários métodos para o fazer. Podem chegar perto do robô e dar-lhe um tiro, mas assim serão perseguidos pelas autoridades. Um dos tipos de robô é o dróide Beholder, que tem a capacidade de investigar o interior dos outros robôs e detectar as suas funções e segredos. Podem transformar-se num destes, acusar o vosso alvo de homicídio e fazer com que as autoridades o eliminem.
Por vezes necessitam de completar etapas secundárias antes de cumprirem os objectivos, e por isso as missões podem ser terminadas de 40 ou 50 maneiras diferentes. Se levarem em conta que temos mais de 140 missões, é *muita* escolha livre!

Que outros dróides podemos controlar? Todos eles têm habilidades que nos permitem completar as missões à nossa maneira?
Para além de D-Tritus existem mais 14: polícias, banqueiros, enfermeiras, a nossa namorada Betty, a pandilha toda. Podemos transformar-nos em banqueiros e aldrabar os outros dróides, e como polícias será possível alcançar zonas restritas. Também existem dróides conhecidos como Staplers, cujo objectivo era agrafar, mas agora deixaram de ser úteis e vagueiam por Scrapland. À primeira vista podem não parecer muito úteis, mas são pequenos e passam despercebidos. Depois também temos os dróides Functionary. Estes podem abrandar o tempo e são óptimos »

↑ Transformem-se num polícia e serão temidos. Mas não sejam denunciados pelos Beholders.

↑ As cadeias não conseguem deter os Staplers.

↑ A Betty tem olhos verdes!

↑ Transformem-se num giroscópio louco e ceguem todos os dróides!

↑ Vão poder contra-atacar todos os disparos, se forem suficientemente bons.

» para completar missões com tempo limite. Os dróides políticos podem produzir retórica, o que paralisa os outros robôs, e não nos podemos esquecer de Berto, o nosso melhor amigo, que tem um giroscópio luminoso e rotativo no estômago que pode cegar os outros dróides. Existem bastantes personagens para descobrir.

"Podemos criar naves offline e depois utilizá-las nos modos multiplayer pelo Live."

Mas toda essa liberdade não tornará o jogo demasiado fácil?
Não, nem de perto. Uma má escolha de dróide pode dar origem a consequências desastrosas no decorrer de uma missão. Podemos acabar na cadeia e depois temos de planear a nossa fuga.

Estamos a falar de uma versão robótica de *GTA*?
Bem, sim, mas também de muito mais. Temos acção e aventura nas mesmas linhas de *GTA*, mas com um carácter mais ligeiro. Para além do terreno aberto à exploração, encontramos também algo de diferente com os veículos. Vamos poder pegar em pedaços de sucata do cenário e transformá-los em veículos. Todas as peças podem ser combinadas entre si para criar qualquer veículo. Armazenamos estes veículos no disco rígido e quando os quisermos utilizar seleccionamo-los e o cenário à nossa volta recria-os. Podemos utilizar um veículo para destruir os inimigos ou uma nave mais ágil para uma fuga rápida.

Isso vai ser óptimo no Live.
Sim. Podemos criar naves offline e depois utilizá-las nos modos *multiplayer* que estamos a preparar. O jogo Live vai envolver apenas as partes exteriores do jogo, mas vamos poder exibir o nosso veículo, fazer corridas, rebentar com os outros jogadores e circular à vontade neste enorme mundo. Podemos atacar carros armados com lasers e mísseis, mas também podemos utilizar defesas adequadas. Para cada arma existe um tipo de defesa, e vai ser interessante descobrir como as pessoas vão participar nesta enorme batalha que as espera.

Finalmente, fale-nos acerca de *Oz*. Ouvimos dizer que foi suspenso.
Sim, foi suspenso por tempo indefinido. Ficámos numa posição estranha, porque as editoras já não querem material original, só lhes interessam sequelas e conversões de filmes. Por isso, *Oz* foi suspenso em parte devido à falta de fé na sua habilidade para se "safar" sozinho. Agora, com um negócio para fazer três filmes (com um deles já em produção), livros de BD, *action figures*, etc., o jogo irá finalmente ver a luz do dia. Mas desta vez podemos vender a licença e os direitos por mais dinheiro do que na altura em que estava envolvido apenas o jogo. É de loucos!

E isso não vai acontecer com *Scrapland*?
Não, isso já foi tratado. Temos merchandising, fala-se de uma série de desenhos animados, de filmes, sequelas, T-shirts, autocolantes, pins, BDs, livros, *graphic novels*... muita coisa. Vamos fazer tudo o que for preciso para lançar *Scrapland*!

↑ Este é um dróide polícia. Durão!

COMO TE CHAMAS?: SIM, AMERICAN MCGEE CHAMA-SE MESMO "AMERICAN"! FAZEM-LHE ESSA PERGUNTA MUITAS VEZES, E COMO SOMOS GRANDES PROFISSIONAIS, ESSA FOI A PRIMEIRA PERGUNTA DA ENTREVISTA!

Lançamentos Xbox

Os títulos que vocês precisam de ficar a conhecer

DATA	TÍTULO	PRODUTORA	EDITORA
Inverno 04	Lemony Snicket	Activision	Activision
	Miami Vice	Davilex games	A anunciar
	Outlaw Golf 2	Hypnotix	Take-Two
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Konami
	Trivial Pursuit: Unhinged	Artech	Atari
Primavera 05	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
	Delta Force: Black Hawk Down	A anunciar	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THQ
	Doom 3	id Software	Activision
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Freedom Force Vs The Third Reich	Initial	A anunciar
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix	Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	A anunciar
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Scrapland	Mercury Stream	A anunciar
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sega
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	Tron 2.0: Killer App	Climax LA	Disney
	World Racing 2	TDK	TDK
Verão 05	100 Bullets	A anunciar	A anunciar
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	A anunciar
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Battlefield: Modern Conflict	EA	EA
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Call of Cthulhu	A anunciar	Headfirst
	Cold Fear	Ubisoft	Ubisoft
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Constantine	Bits Studios	SCi
	Dancing Stage Fusion	Konami	Konami
	Darkwatch	Sammy	Sammy
	Dead to Rights 2: Hell to Pay	Namco	Namco
	Emergency Mayhem	A anunciar	A anunciar
	Fahrenheit	Quantic Dream	Vivendi Univ.
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Half-Life 2	Valve	Vivendi Univ.
	Hitman: Blood Money	IO Interactive	Eidos
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	MechAssault 2	Day 1	Microsoft
	Medal of Honor: Dogs of War	EA	EA
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK

DATA	TÍTULO	PRODUTORA	EDITORA
	Miami Vice	Atomic Planet	Davilex
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	MotoGP 3	Climax	THQ
	MX Vs ATV Unleashed	THQ	THQ
	NBA Street V3	NuFX	EA
	Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Psychonauts	Double Fine	Microsoft
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sid Meier's Pirates!	Furaxis	Atari
	Sniper Elite	Rebellion	A anunciar
	SNK Vs. Capcom Chaos	SNK Playmore	SNK Playmore
	Spikeout: Battle Street	Sega	Sega
	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
	Stolen	Hip Interactive	A anunciar
	The Bard's Tale	InXile	A anunciar
	The Incredible Hulk	Radical	Vivendi Univ.
	The Movies	Lionhead	Activision
	The Roots	Cenega	Cenega
	Tom Clancy's Rainbow Six 4	Ubisoft Montreal	Ubisoft
	Tork	Tiwak	Ubisoft
	WWE Wrestlemania XXI	THQ	A anunciar
Inverno 05	American McGee's Oz	Carbon6	A anunciar
	Armada 2	A anunciar	Metro
	BC	Intrepid Ent.	Microsoft
	Big Mutha Truckers 2	Empire	Empire
	BloodRayne 2	Majesco	A anunciar
	Burnout 4	Criterion	EA
	Breed	Brat Designs	CDV
	Chronos	Saber 3D	A anunciar
	Dead or Alive 4: Code Cronus	Tecmo	Microsoft
	Drake of the 99 Dragons	Majesco	Vivendi Univ.
	Duality	Trilobyte Gr.	Phantagram
	FX Racing	Milestone	A anunciar
	Goblin Commander 2	Jaleco	Jaleco
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Take-Two
	Johnny Whatever	Warthog	A anunciar
	Kameo: Elements of Power	Rare	Microsoft
	Karaoke Revolution 3	Konami	Harmonix
	King Kong	Ubisoft Montreal	Ubisoft
	Loose Cannon	Digital Anvil	Ubisoft
	Magatama	Microsoft	Microsoft
	Masters of the Universe	Savage	TDK
	Neverend	Mayhem	A anunciar
	Nightmare Creatures 3	UbiSoft	Ubisoft
	Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Ubisoft
	Perfect Dark Zero	Rare	Microsoft
	Phantom Dust	Microsoft	Microsoft
	Pilot Down	Wide Games	Wanadoo
	Phoenix	Bungie	Microsoft
	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
	Roll Call	A anunciar	SCi
	Quake IV	Raven Soft.	Activision
	Serious Sam 2	Croteam	Take-Two
	Starship Troopers	Empire	Empire
	Starsky & Hutch 2	Empire	Empire
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	State of Emergency 2	VIS	BAM!
	Street Racing Syndicate	Eutechnyx	Namco
	Stubbs the Zombie Rebel Without a Pulse	Wideload Games	Microsoft
	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Sega
	Survivor	Replay Studios	A anunciar
	Syberia 2	Microids	A anunciar
	The Fast and the Furious	Genki	Vivendi Univ.
	The Last Job	A anunciar	A anunciar
	The Red Star	Chris. Gossetti	A anunciar
	True Crime 2	Luxoflux	Activision
	War Devil	Sammy	A anunciar
	X2: The Return	Egosoft	Deep Silver

ADVENT RISING

COLD FEAR

FREEDOM FORCE

JOHNNY WHATEVER

NEVEREND

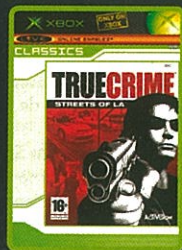
PARIAH

PROJECT ZERO 2

SID MEIER'S PIRATES

THE MOVIES

CLÁSSICOS XBOX

Enter The Matrix
Editora: Atari
Revista: 1
Pontuação: 8.5

True Crime: Streets of LA
Editora: Activision
Revista: 7
Pontuação: 8.2

Tom Clancy's Splinter Cell
Editora: Ubisoft
Revista: N.D.
Pontuação: N.D.

SSX 3
Editora: Electronic Arts
Revista: 7
Pontuação: 7.9

Análises Sumário

A Verdade

Só analisamos as versões finais europeias dos jogos, a versão que os nossos leitores irão comprar e jogar. As versões americanas e japoneses são muitas vezes diferentes das suas congéneres europeias. Adoptando esta política, nunca induzimos os nossos leitores em erro com análises de jogos importados ou de versões de antevisão.

A Microsoft não tem qualquer acesso ou influência sobre a Revista Oficial Xbox. A companhia fornece-nos informações, imagens e jogos antes de qualquer outra revista. Não fazemos acordos com a Microsoft ou com outra editora para ter acesso a jogos terminados. Assim, podemos dar aos nossos leitores o que eles merecem: análises equilibradas, objectivas e precisas, nas quais podem basear as vossas decisões de compra.

Pontuações

8.5-10.0
A ELITE XBOX. UM DOS MELHORES JOGOS DISPONÍVEIS.

7.5-8.4
UM LANÇAMENTO DE BOA QUALIDADE QUE VALE A PENA TER.

6.5-7.4
VALE A PENA CONSIDERAR, MAS TEM ALGUMAS FALHAS.

5.0-6.4
UM TÍTULO MEDIANO COM NADA DE ESPECIAL PARA OFERECER.

2.5-4.9
UM MAU JOGO, COM O QUAL NEM SE DEVEM PREOCUPAR.

0.0-2.4
ALGO QUE NEM MERECE SER DENOMINADO DE JOGO.

Os Selos o que significam

ELITE XBOX
Todos os jogos com mais de 8.5 pontos recebem o nosso prémio Elite Xbox. Sempre que virem este selo, podem crer que vos espera um grande jogo.

JOGO DO MÊS
Atribuído ao jogo preferido da nossa redacção, de entre os que atingem o estatuto de Elite Xbox.

XBOX LIVE
O selo Xbox Live tem dois componentes: conteúdo para download e jogo online. Procurem este selo para saberem se um jogo funciona ou não online.

EXCLUSIVO XBOX
Se virem este selo, ficam a saber que a Xbox é a única consola onde podem jogar o título em questão, pelo menos durante três meses.

NO DVD: JOGÁVEL
Este selo significa que podem encontrar uma demo jogável do título no DVD, e que a podem experimentar.

NO DVD: VÍDEO
Este selo indica que o nosso DVD exclusivo inclui vídeos do jogo.

P52 KOTOR II

P58 FIGHT CLUB

P60 BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

P64 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

P69 GOLDENEYE: ROGUE AGENT

P71 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Prod: Obsidian
Edit: LucasArts
Jogadores: 1
Live: Não
Lanç: 11 Fevereiro
www.kotor2.com

Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

EXCLUSIVO XBOX

THE SITH LORDS

PODERES DE MESTRE: SE TREINAREM O SUFICIENTE EM KOTOR II SERÃO RECOMPENSADOS COM O GRAU DE MASTER FORCE. ASSIM, O SABRE DE LUZ INFLAMA-SE QUANDO GOLPEIAM ALGUÉM.

O S VOSSOS OLHOS abrem-se lentamente. Estão a flutuar num tanque de tratamento automático. À esquerda e à direita encontram outros tanques de tratamento, dentro dos quais flutuam cadáveres inchados. No chão da enfermaria encontram peças de dróides, equipamento médico e os corpos de dezenas de soldados da República. Não têm roupas, companheiros ou armas, e a nave onde se encontram vagueia pela vastidão negra do espaço, desactivada e sem energia. São o último Cavaleiro Jedi da galáxia, e segundo tudo indica, esta é a vossa última hora de vida. Não contem com os poderes Jedi adquiridos em *KOTOR*, nem com o treino pacífico na Academia em Dantooine, e muito menos com o bando de amigos que vos ajudou na vossa anterior aventura espacial. No início de *KOTOR II* estão sozinhos e assustados, e é exactamente assim que o jogo quer que se sintam. Tendo em conta que esta é uma sequela de um título clássico, seria de esperar algo na linha de um *Império Contra-Ataca*, mas isto é muito melhor.

Como começam o jogo equipados apenas com um par de calças e com os Sith à perna, o primeiro instinto será o de adquirir um sabre de luz o mais rapidamente possível, mas esta tarefa, tal como muitas outras em *KOTOR II*, requer muito sangue e suor. Em *The Sith Lords* nada é dado de mão beijada, e isto também inclui os membros da *party*. Durante as primeiras horas de jogo (quatro ou cinco sem *subquests*, o dobro se optarem por cumpri-las), não há nada a fazer senão fugir. Estão a ser caçados e vão dar por vocês a correr através de vários mundos para escapar às garras dos Sith. No início não podem escolher o vosso destino (ao contrário do que acontecia no original), pois as primeiras horas são de fuga e desespero enquanto tentam descobrir o que raio está a acontecer. Assim que esta perseguição abrandar um pouco estarão desgastados, cansados e humilhados. Vão gritar com o jogo por vos fazer sofrer durante estas horas, mas acreditem em nós: passado algum tempo vão ficar agradecidos. A decisão da Obsidian de deixar os jogadores indefesos durante tanto tempo foi arriscada, mas assim que montarem o vosso primeiro sabre de luz vão voltar a descobrir o que fez de *KOTOR* um jogo tão espectacular. A partir daqui, estão aptos para começar a desvendar um dos enredos mais tortuosos e deliciosos de sempre. "Eu sou o teu pai" nem se compara. »

↑ As granadas ainda dão muito jeito.

Bónus info

GRANDES ORELHAS
As novas espécies incluem os Sullust, as mesmas de Nein Nunb de *O Regresso do Jedi*. Os Sullust parecem ser de confiança, mas tenham cuidado - aqui nada é o que parece.

TRANSPORTES PÚBLICOS
Ao longo de certas missões vão precisar de utilizar meios de transporte. Tal como o submarino do primeiro *KOTOR*, vão encontrar Speeder Bikes e Air-Cars que precisarão de consertar antes de utilizar.

OBI-WAN
No ecrã de selecção de personagem fiquem atentos a uma cabeça de Jedi que se parece bastante com a de Obi-Wan, com barba e tudo.

↑ Contem com mundos sombrios, lutas desesperadas pelo Light Side e muitos combates com sabres de luz.

ATAQUE DOS CLONES O modo de combate da vossa equipa depende de vocês...

AO CONTRÁRIO DE *KOTOR*, ao entrarem em combate podem atribuir padrões de ataque à equipa. Isto pode-vos salvar a vida!

AGGRESSIVE Se necessário, a equipa perseguirá o inimigo até o destruir. Durante este modo os membros não mudam de armas automaticamente.

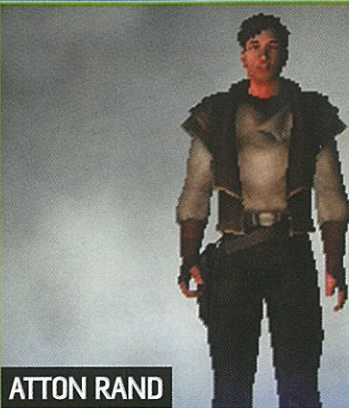
RANGED Neste modo os membros da equipa utilizam as armas de longo alcance, mas mudam para corpo a corpo se necessário.

STATIONARY Precisam de proteger um alvo? Seleccionem este estilo de luta. A equipa permanece no mesmo local e ataca com armas de longa ou curta distância.

JEDI SUPPORT As personagens utilizam os poderes da Força (quando possível) antes de recorrerem às armas. As restantes personagens utilizam o modo Aggressive.

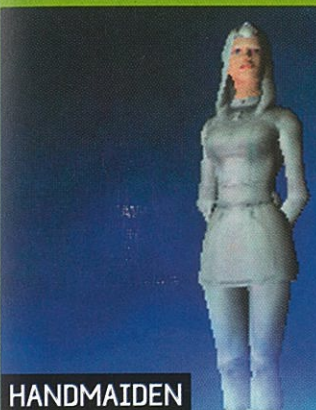
AMIGOS ESPACIAIS As seis melhores personagens e a sua utilidade

KREIA

O primeiro membro a juntar-se ao grupo. Uma Jedi de idade avançada e bastante sábia que oferece conselhos ao longo do jogo. É uma espadachim de respeito, apesar de apenas ter uma mão. Exímia no combate corpo a corpo.

ATTON RAND

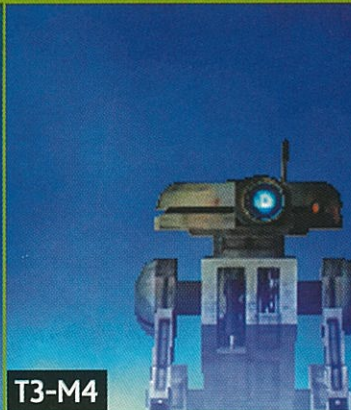
É da classe Scoundrel e o novo piloto da Ebon Hawk. É também o segundo membro a juntar-se ao grupo. O seu passado é oculto, mas os rumores dizem que desempenhou um papel importante na recente guerra civil Jedi.

BAO-DUR

Um técnico Zabrak. É seguido por um dróide de fabrico caseiro e ajuda-vos a criar o vosso primeiro sabre de luz. Um passado perturbador leva-o a vaguear pela galáxia em busca de paz. Tem um ciber-braço que pode ser melhorado!

HANDMAIDEN

Handmaiden esgueira-se para bordo da Ebon Hawk ao saber que têm à vossa disposição poderes da Força. Protege-vos constantemente e seguir-vos-á até aos confins da galáxia. É especialista no combate corpo a corpo.

VISAS MARR

Uma Jedi Sentinel cega. Está envolta em mistério e consegue "ver" usando a Força. Talvez seja a personagem mais obscura da equipa, mas revela uma lealdade incondicional, seja qual for o caminho que escolherem.

T3-M4

O dróide de *KOTOR* regressou! É soberbo para criar Computer Spikes e para desbloquear portas de segurança de modo a revelar todos os bónus escondidos, apesar de os seus circuitos de memória parecerem algo corrompidos.

→ **Mas que belo par de *blasters*.**

» Quando terminarem de montar o primeiro sabre de luz já terão encontrado vários companheiros novos, provenientes de diversos cantos da galáxia. Ao contrário da irreverente Mission e do seu amigo Wookie, Zalbaar, ou do adorável Jolee Bindo, este novo grupo está longe de ser afável. Cada um dos membros tem objectivos próprios e parece estar a ajudar-vos apenas porque lhe convém, e não porque se sente atraído pela vossa personalidade magnética. Isto causa alguma fricção no seio do grupo, fricção essa que terão de resolver. A implementação de personalidades voláteis e sensíveis às decisões tomadas pelo jogador é apenas um de vários elementos novos de *KOTOR II*. As relações dos membros da *party* com a vossa personagem dependem do tempo que passam a conversar com eles, ou da quantidade de vezes que seguem os seus conselhos, e o mesmo acontece com o seu alinhamento na Força. É frequente um membro da *party* deixar de oferecer a sua ajuda em resposta às vossas acções, por isso é possível que a equipa, da qual depende a vossa vida, se desagregue a partir do interior. Ao que tudo indica, um Jedi também necessita de ter treino em psicologia para ter hipóteses de salvar a galáxia...

↑ **Querem ir para o Dark Side? Contratem uma bailarina Twi'lek e roubem-lhe os lucros!**

A resposta mais óbvia será tomar as opções certas, mas como diz Kreia, a "Obi-Wan" do jogo, tomar a opção certa já não é o suficiente. Através do Force Bond podem observar telepaticamente as consequências das vossas acções. Podem dar alguns créditos a um mendigo, mas quando descobrirem que ele é assassinado por ladrões irão questionar tudo aquilo que deve ser suposto fazerem. Todas as acções envolvem mecanismos subliminares complicados, e todas as consequências afectam directamente o destino da vossa equipa. De um certo ponto de vista, tentar ser bom pode levar-vos até ao Dark Side.

O mistério de *KOTOR II* vai-se descobrindo lentamente, e o mesmo acontece com a galáxia. A jogabilidade livre de *KOTOR*, que vos permitia saltar de planeta em planeta, acaba por regressar, mas nem pensem que vos vamos dizer como »

VENHAM ELES!: EXISTEM PLANOS PARA LANÇAR LIVROS, BANDAS DESENHADAS E ACTION FIGURES DE KOTOR!

As cavernas de Korriban, o planeta-mãe dos Sith, albergam mais que tesouros. Vão preparados.

"O que lhe falta em planetas deslumbrantes é compensado pelo enredo superior."

Bónus info

SENTA! SENTA!
Para provar que *KOTOR II* tem um aspecto mais sombrio, vão encontrar um caçador de recompensas que vos tentará capturar várias vezes em nome dos Sith. A sua raça? É um Wookie! Os Wookies não deviam ser maus! Daqui a pouco vemos um Ewok no papel de um Sith Lord...

C3PO
Em certas secções terão de controlar outras personagens. Uma delas é uma versão negra do C-3PO que convence o seu companheiro (um R2 sombrio) a entrar numa onda de assassinatos.

CRISTAL COLORIDO
Em *KOTOR II* há novos cristais para os sabres de luz. Alguns são únicos e só podem ser usados por vocês, e outros podem ser vendidos ao melhor preço.

» nem porquê. Basta revelar que envolve algo bem mais importante e complexo do que juntar as peças de um mapa estelar...

O planeta de Carth Onasi, Telos, está presente, assim como Dantooine, onde se encontra a Academia Jedi. Onderon, um novo planeta, com a sua lua, Dxun, o planeta mineiro Peragus, Korriban (o lar dos Sith), Nar Shadaa e Malachor V estão abertos à exploração. Todos eles oferecem aventuras q.b., mas teria sido boa ideia visitar pelo menos um dos planetas dos filmes. A mera aparição de Tatooine no primeiro jogo deu-lhe um ambiente de familiaridade e um ponto de partida, e apesar de *KOTOR* sempre se ter orgulhado de ser diferente dos filmes, a falta de localizações cinematográficas torna esta galáxia de algum modo mais vazia e longínqua. Os planetas não causam o mesmo impacto que registámos em *KOTOR* e falta-lhes algum esplendor visual. Estamos a falar de locais desolados e pouco convidativos, com claras influências do Dark Side. Se isto funciona ou não pode ser algo subjectivo, mas talvez seja mais uma opção para salientar a mudança no tom do jogo.

Em todos os mundos existe um objectivo geral a cumprir através de várias *subquests* e muita conversa, tal como acontecia em *KOTOR*, mas o diálogo foi consideravelmente reduzido, abrindo mais espaço para as batalhas emocionantes. Isto também serve para fazer de Darth Sion, Darth Nihilus e os outros "Darths" um enigma maior do que Malak alguma vez foi. Apesar de os objectivos e fraquezas de Malak serem de algum modo indicados por pistas subtis, desta feita estão completamente "em branco". Não podem optar por uma disciplina específica na esperança de que seja ela a salvar-vos no conflito final, porque simplesmente não fazem ideia da forma da ameaça. O melhor que têm a fazer é evitar a detecção por parte dos Sith e utilizar as vossas habilidades do melhor modo possível. Existem alguns poderes novos, mas mesmo assim recomendamos precaução, já que isto não significa que o jogo seja mais fácil.

Force Scream, Force Revitalise, Beast Control e Battle Meditation parecem ter um maior impacto, mas os atributos físicos não são de descurar. A vossa transformação numa máquina de combate impulsionada pela Força é notória, e em fases posteriores da aventura vão saltar através do ar para abater um adversário do outro lado da sala ainda antes de ele ter hipótese de levantar a arma.

Granadas adesivas=inimigos colados ao chão.

O mundo *Star Wars* não pára de melhorar.

ARMAS POR TODO O LADO!
Puxar pela equipa ao máximo

DESTA VEZ os membros da vossa equipa podem ter duas armas diferentes equipadas e mudar entre elas ao longo dos combates. Assim, se preferirem o combate corpo a corpo mas entrarem numa área com inimigos que atacam de longe, mudem para os *blasters*.

1
Têm uma Vibroblade, mas os mercenários estão muito longe.

2
Com o pressionar de um botão mudam rapidamente para os *blasters*.

3
Assim que reduzirem as suas fileiras, mudem de novo para a Vibroblade.

O ar vai estalar quando utilizarem os poderes mais impressionantes, e graças aos novos Workbenches agora podem modificar quase todos os objectos na vossa posse. Os novos cristais de sabre de luz adicionam cores e atributos; as armas antigas podem ser desmontadas e transformadas em granadas, minas ou upgrades; químicos e compostos podem ser conjurados em laboratórios próprios para criar novos Medipacs e antídotos, e podem imbuir o sabre de luz com o vosso próprio alinhamento da Força. Se forem sábios e concentrados, o seu ataque será constante; se forem temperamentais, o dano causado flutuará constantemente entre o máximo e o mínimo.

Apesar das diferenças entre os vários poderes da Força e da inclusão de novos ataques, o núcleo de *KOTOR II* ainda se encontra no motor e na estrutura de jogo desenhados pela Bioware. A Obsidian adicionou-lhes novas características, mas na nossa opinião não foram suficientes. »

↑ Em *Sith Lords* nem mesmo a Ebon Hawk é segura.

AK-47 O Regresso Do Assassino de Jedis

SEGUNDO TUDO indica, a tripulação da Ebon Hawk morreu, e por isso é com surpresa que encontramos o dróide assassino AK-47 no porão de carga. Este robô psicótico não está no melhor estado, e como os Sith utilizam agora os novos AK-50 e AK-51 para vos caçar, o AK-47 poderá ter algumas pistas relativas ao desaparecimento da equipa original. Para o reparar necessitam de visitar todos os planetas de *KOTOR II*, já que cada um deles alberga uma das suas peças. Mas será que vão gostar de ouvir aquilo que ele tem para dizer?

↑ AK-47: reactivá-lo ou deixá-lo em paz?

↑ O novo equipamento é bem catita.

↓ Tal como antes, a vossa personagem tem um passado agitado.

↑ Serão perseguidos impiedosamente por mercenários através da galáxia.

» Os modelos de Jedi poderiam ser de outras raças, por exemplo. E as faces completamente personalizáveis são cada vez mais um requisito obrigatório num jogo deste tipo, mas aqui não existem. Mas temos de reconhecer que aquilo que a Obsidian fez foi inteligente. Esta produtora chegou à conclusão de que a força desta série não se encontra nos poderes nem nas armas, mas sim no enredo e na forma como é desenrolado.
Os extras de *KOTOR II* são adequados, e é com bons olhos que vemos o regresso do Swoop Racing e do Pazaak, mas a história é o cerne do jogo. Pode não ter a espectacularidade ou o impacto de *KOTOR*, mas aquilo que lhe falta em planetas deslumbrantes e inovação é mais que compensado pelo enredo indiscutivelmente superior. A guerra que vão travar desta feita será contra inimigos invisíveis, e as consequências apenas o futuro desvendará. É uma guerra de sombras e silêncio travada na escuridão, desde o despertar inicial no tanque de tratamento até à reviravolta final. Em resumo, um gigante capaz de rivalizar com *KOTOR*.

Sumário

XBOX

STAR WARS KOTOR II: THE SITH LORDS OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. A história é mais envolvente e sombria, superior à de *KOTOR*. Se gostaram da reviravolta do primeiro título, vão ficar espantados.
2. A influência que têm sobre a vossa equipa é um golpe de mestre. Sejam cuidadosos ou sofram consequências horrendas!
3. As armas e os poderes novos poderão perturbar os fãs inveterados, mas gostaríamos de ver mais uns quantos exemplares.
4. A incapacidade da vossa personagem na primeira parte do jogo é genial. Vai perturbar muitos jogadores, mas nós gostámos.
5. Os novos planetas dão gozo de explorar e existe bastante para fazer, mas para a próxima coloquem um dos planetas dos filmes!

Veredicto

É incrível. Pega em tudo de bom que existia em *KOTOR*, dá-lhe uma faceta bem mais opressiva e lança-vos no meio de tudo isto.

9.3//10

AS CORES DO SABRE: AS NOVAS CORES DOS SABRES DE LUZ INCLUEM LARANJA, PRATA, BRANCO E VERDE ESCURO. AINDA PREFERIMOS O AZUL.

Fight Club

Faz jus ao filme ou afunda-se no lodo das adaptações?

- Prod: Genuine Games
- Edit: Vivendi Universal
- Jogad: 1-2; 2 S. Link
- Live: 2 jogadores
- Lanç: Já disponível
- www.fightclubgame.com

UMA DAS CITAÇÕES cinematográficas mais famosas de sempre é uma linha de diálogo clássica retirada da grande obra de David Fincher: "A primeira regra do Clube de Combate é: não se fala do Clube de Combate." Bem, vamos arriscar sofrer a fúria de Tyler Durden ao falar sobre ele. Se ao menos tivéssemos algo de bom para dizer...

O enredo sinuoso foi uma parte importante da excelência do filme, mas o jogo *Fight Club* não tem essa pitada de génio. O modo a solo é a história enfadonha da vossa personagem anónima que entra no Clube de Combate à procura de Tyler Durden. Vão percorrer o país, encontrando diferentes capítulos do Clube de Combate e lutando praticamente contra todas as pessoas com quem falam. Encontram todas as personagens do filme (incluindo o defunto Angel Face), e apesar de as semelhanças serem flagrantes, as vozes radicalmente diferentes destroem todas as ilusões de autenticidade. Os vídeos também não ajudam muito - o estilo de banda desenhada serve para fazer avançar a história, mas não é nada atractivo.

Os combates são demasiado lentos para serem verdade, mas podem escolher entre estilos de luta Brawler, Grappler ou Martial Arts, o que sempre varia a jogabilidade. As personagens são demasiado lentas e pesadas, e a panóplia de movimentos especiais de grande espectacularidade está ausente. Como resultado, os combates (algo homoeróticos) seguem as linhas de *Rocky Legends* (Edição 18, 8.5), onde é necessário ponderar cada golpe em vez de metralhar freneticamente os botões. A vantagem é que isto proporciona combates tácticos e ponderados; a desvantagem é que com um pouco de concentração podemos antever quase todos os movimentos do adversário e temos bastantes oportunidade para nos defendermos ou esquivarmos. Provocar o opositor é uma bela característica, mas estas acções demoram tanto tempo que o mais provável é irem ao tapete antes que tenham tempo de as terminar.

O modo Training dá aos jogadores a oportunidade de praticar contra um adversário inerte. Não que exista grande diferença em relação aos adversários normais controlados pela IA - vencer um round é uma questão de repetir a mesma combo até drenar a energia do adversário. Alguns combates têm objectivos específicos, como partir o braço de um adversário. Contudo, sem qualquer explicação acerca dos melhores métodos para efectuar estas combos precisas, precisam de descobrir o movimento específico através de frustrantes sessões de tentativa e erro.

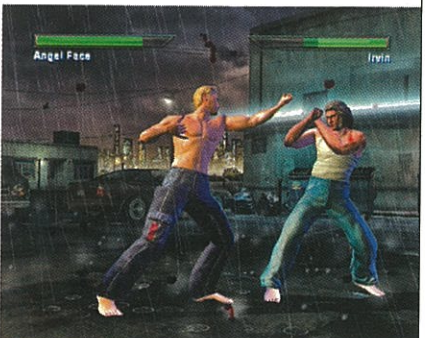
Mas tal como acontecia com a personagem de Helena Bonham Carter no filme, existe algo de estranhamente apelativo em *Fight Club*. Adoramos o modo como o sangue se espalha pelo ecrã após um movimento especialmente brutal e como desliza pela lente dez segundos depois. O *multiplayer* é bem mais divertido que o modo a solo, e tem suporte para System Link e Xbox Live. Contudo, *Fight Club* tem sérias limitações que o tornam demasiado restritivo quando confrontado com os gigantes do género.

Bónus info

MAIORES DE 18
Ao avançarem nos modos *single* e *multiplayer* desbloqueiam vários vídeos de bónus que podem ser visionados na cave do casarão na Paper Street.

↑ Os movimentos finais são brutais.

↑ Estes ataques são difíceis de defender.

↑ Apliquem valentes joelhadas a Durden.

↑ Existem vários cenários dos filmes.

↑ "Toma lá para aprenderes a não mexer nos meus peitorais!" Bob ofende-se com os avanços de Ricky.

Sumário

FIGHT CLUB: OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Um jogo de luta apelativo com ênfase nos movimentos e contra-ataques mais ponderados do que no metralhar de botões.
2. O movimento das personagens e a execução das combos são muito lentos, o que lhe retira grande parte da espectacularidade.
3. Os menus modernos e a apresentação geral seguem o espírito *Fight Club*, mas as vozes não são nada parecidas com as dos actores.
4. O *multiplayer* é divertido, e vão passar bastante tempo com o System Link e no Xbox Live.
5. Existem bastantes personagens escondidas e filmes para desbloquear, mas o modo Story arrasta-se interminavelmente.

Veredicto

Não consegue capturar a personalidade e o génio do filme em que se baseia. Tyler Durden pode ficar descansado: não vão falar muito dele...

6.4//10

EXTRA, EXTRA!: DAVID FINCHER, O REALIZADOR DE CLUBE DE COMBATE, É ADEPTO FERVOROSO DOS MATERIAIS EXTRA NOS DVDS. A EDIÇÃO ESPECIAL DE CLUBE DE COMBATE TEM MAIS BÓNUS E EXTRAS QUE QUALQUER OUTRO DVD NO MERCADO.

Blinx 2: Masters of Time & Space

EXCLUSIVO XBOX

Está na hora do regresso de Blinx, e desta vez ele trouxe amigos

↑ Corre, Blinx! Os *bosses* de final de nível são bem grandes e fortes.

↑ Este "tareco" não está para brincadeiras! Miau!

Prod: Artoon	Edit: Microsoft
Jogadores: 1-4 E. dividido	Live: Não
Lanç: Já disponível	
www.xbox.com/en-us/blinx2/default.htm	

OS GATOS SÃO muito inteligentes. Um dia destes vão apoderar-se do mundo e reduzir a Humanidade a escravos condenados a limpar-lhes as caixas de areia e a retirar-lhes as bolas de pêlo da garganta. Vejam bem estas provas: eles fingem ser fofinhos e queridos para lhes darmos tigelas de leite; sabem qual é o jardim mais bem cuidado da vizinhança e fazem lá as suas necessidades; aterram sempre em pé; e conseguem controlar o tempo.

Bem, pelo menos Blinx consegue. Blinx é um Time Sweeper, uma espécie de "gato de limpeza temporal" que suga o tempo desperdiçado com um género de aspirador. Também tem a possibilidade de manipular o fluxo temporal ao recolher Time Crystals e utilizando-os para acelerar (Fast-Forward), abrandar (Slow-Mo), gravar (Record), retroceder (Rewind) ou fazer parar (Pause) o tempo.

Provavelmente devem ter jogado o primeiro título de Blinx, que saiu há alguns anos, e que no fundo foi um esforço duplo no sentido de providenciar à Xbox um sólido jogo de plataformas e uma adorável mascote. Mas o tempo não pára, e Blinx está finalmente de volta.

Bem, mais ou menos. Em *Blinx 2* podem desenhar o vosso próprio Time Sweeper com o brilhante modo de criação de personagens. Podem ajustar a cor do pêlo, o tamanho do corpo, o comprimento da cauda - tudo aquilo que caracteriza um gato, menos a possibilidade de engolir bolas de pêlo.

Assim que terminam de criar a personagem, entram no modo Story a solo ou de forma cooperativa com a ajuda de outro jogador. Também podem competir contra três amigos utilizando o modo Battle em ecrã dividido, mas para desbloquearem os melhores objectos precisam de terminar o modo Story.

A presença de um enredo será um grande choque para os fãs do original, mas não se deixem entusiasmar. As *cutscenes* são um pouco estranhas. Lembram-se daqueles desenhos animados estranhos provenientes do outro lado da antiga Cortina de Ferro e apresentados pelo Vasco Granja? *Blinx 2* é basicamente assim. Segundo tudo indica, o gang dos porcos Tom Tom partiu um grande Time Crystal e agora vocês precisam de encontrar os pedaços. »

A câmara está bem melhor e dá-vos uma boa perspectiva da acção, o que é muito bom em situações como esta.

Bónus info

MEDALHÃO FELINO
Vão encontrar várias medalhas escondidas pelos níveis.
Ao recolherem-nas desbloqueiam material de bónus, como pequenos clips pseudo-cómicos. Podem jogar todos os níveis depois de os completarem para encontrarem todas as medalhas.

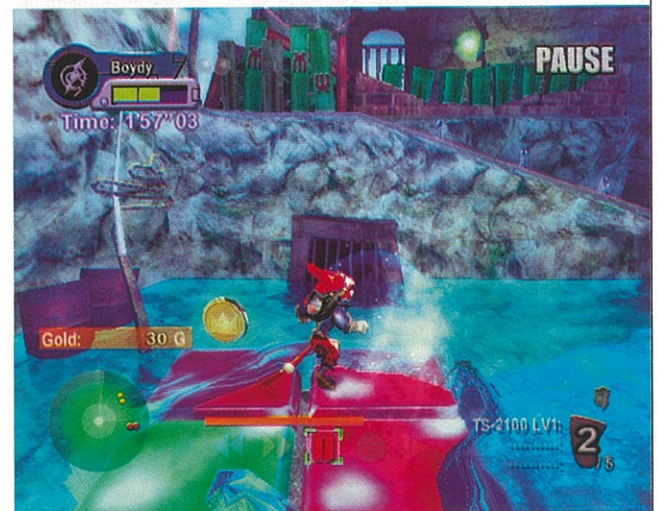
VAMOS ÀS COMPRAS
Os Time Sweepers e os Tom Toms têm uma loja com vários objectos úteis.
Aqui podem trocar dinheiro por novas armas, upgrades de energia, *power-ups*, vidas extra e acessórios como brincos e casacos de cabedal. Essenciais para qualquer porco/gato que se preze.

"Para quê a acção furtiva se lhes podem dar um balázio?"

» Tal como acontecia com o primeiro jogo, *Blinx 2* é jogado através de uma perspectiva na terceira pessoa, e os controlos também são muito parecidos. O analógico Esquerdo controla o movimento, o botão A serve para saltar (podem dar saltos duplos) e com o gatilho Direito aspiram destroços que podem posteriormente enviar contra os inimigos. Ao eliminarem estes têm acesso a Time Crystals, com os quais podem manipular o tempo. Mas apesar de tudo parecer muito semelhante ao original, *Blinx 2* transporta uma série de aperfeiçoamentos.

Em primeiro lugar, a câmara defeituosa foi melhorada. Com o analógico Direito podem movê-la com total liberdade, permitindo medir os saltos e evitar os obstáculos com facilidade. O sistema de combate também foi aperfeiçoado. Apesar de o original se basear numa mira automática defeituosa, *Blinx 2* inclui um sistema de *lock-on*. Basta pressionar o gatilho Esquerdo para apontar a um inimigo e de seguida no Direito para o eliminar.

Infelizmente, estas modificações não foram aplicadas ao design dos níveis. Os cenários são muito limitados, e por vezes um salto mal medido pode levar-vos de volta ao início do nível. Este tipo de arquitectura está mais que ultrapassado, e é amplificado pela má colocação de *checkpoints* e pelo facto de ser impossível gravar o jogo a meio de uma missão.

Pelo menos o sistema de controlo do tempo está bem implementado, pensam vocês. Bem, nem por isso. Ainda é um verdadeiro prazer observar uma ponte destruída a regredir de »

Coloquem o jogo em Pausa e resolvam os puzzles com calma.

A CARNE DE PORCO FAZ MAL À SAÚDE Acção furtiva de estilo suíno

ALGUMA VEZ olharam para Sam Fisher e Solid Snake e pensaram: aquele tipo precisa de uma cauda encaracolada, de longos bigodes e de um belo focinho? Nós também não, mas *Blinx 2* tem uma bela dose de acção furtiva suína que, infelizmente, deixa algo a desejar. Aqui estão alguns dos truques à vossa disposição...

Podem usar apenas um Time Control, na forma de uma granada de Pause. Alto!

Os gatos são parvos. Enviem um isco na sua direcção e eles deixam-se enganar.

A camuflagem Hyper Cloak coloca-vos invisíveis, desde que não corram.

Se não estiverem para chatices, usem um Vortex para eliminar aqueles gatinhos.

OUTRA DIMENSÃO: A MICROSOFT ESTÁ A VENDER BLINX 2 COMO O PRIMEIRO JOGO "5D" PORQUE PODEM MANIPULAR O ESPAÇO E O TEMPO. É UMA MANOBRA DE MARKETING BEM INTELIGENTE.

↑ Em termos de traçado, os inimigos estão melhor do que no primeiro título, mas ainda lhes falta carisma.

Bónus info

TANQUE SUÍNO
Os Tom Tom acabam por deitar as patas a um tanque. A condução é de certa maneira semelhante à do Warthog de *Halo 2*... Um Warthog com pneus de aço inoxidável numa estrada de gelo. Pelo menos tem um grande canhão e mísseis busca-calor.

DISPUTAS FELINAS
Os modos *multiplayer* são uma bela adição ao modo Story, mas o suporte Live foi abandonado. Podem utilizar os Time Controls contra os vossos adversários, mas eles podem libertar-se ao abanar o analógico esquerdo freneticamente.

REACTIVO
Como Matrix, mas com gatos

O MINI-JOGO Reactive é uma bela adição. Têm um segundo para reagir antes de ficarem em picadinho...

1
↑ Um canhão surge do solo. Podem abrandar o tempo ou pará-lo.

2
↑ O Bullet Time tem estilo, com estilhaços por todo o lado. É o Neo? Não, é o Miau.

» volta à sua antiga forma com os belos efeitos sonoros "tick-tock", mas acabamos por ter os mesmos cinco controlos repetitivos, que são utilizados praticamente da mesma maneira. Estão a ser alvo de uma chuva de setas? Primam Pause e tirem-nas do caminho. Precisam de carregar em dois botões ao mesmo tempo? Utilizem Record para fazerem uma cópia de vós próprios em cima de um deles e carreguem no outro. Os "Reactives" (ver caixa Reactivo) são um toque de inovação, mas na maior parte das vezes os Time Controls de *Blinx 2* estão presos no passado.

Existe uma nova característica que ainda não mencionámos. Ao terminarem a primeira missão na pele (ou pêlo) de um Time Sweeper, passam a controlar um membro do gang Tom Tom. Isto abre um novo estilo de jogabilidade, um pouco como um *Splinter Cell* para crianças. É uma mecânica furtiva *light*, em que precisam de se esgueirar por gatos e roubar pedaços do Time Crystal.

O grande problema de tudo isto é que jogar com um Tom Tom não é nem de perto tão divertido como jogar com um Time Sweeper. Nem sequer podem utilizar os Time Controls, que são substituídos por engenhocas que sugam os inimigos para outras dimensões ou tornam-vos invisíveis (ver caixa A Carne De Porco Faz Mal À Saúde). A tensão é praticamente inexistente, e é bastante mais eficaz entrar de rompante e despachar os gatos com um balázio ou dois.

Mesmo assim, existem momentos de emoção em *Blinx 2*, como as alturas em que temos de utilizar um Time Control no momento exacto. *Blinx 2* não fica atrás do original, mas a verdade é que existem alternativas no mercado que não distorcem o divertimento com mecânicas de jogo complicadas e um design de níveis aborrecido – como *Prince of Persia: Warrior Within* (Edição 19, 9.1). Blinx pode acabar por ser demasiado inteligente para o seu próprio bem. É um jogo divertido, mas não julguem que este "tareco" vai conquistar o mundo das plataformas.

↑ Jogar em ecrã dividido com um amigo torna tudo mais fácil.

Sumário

BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

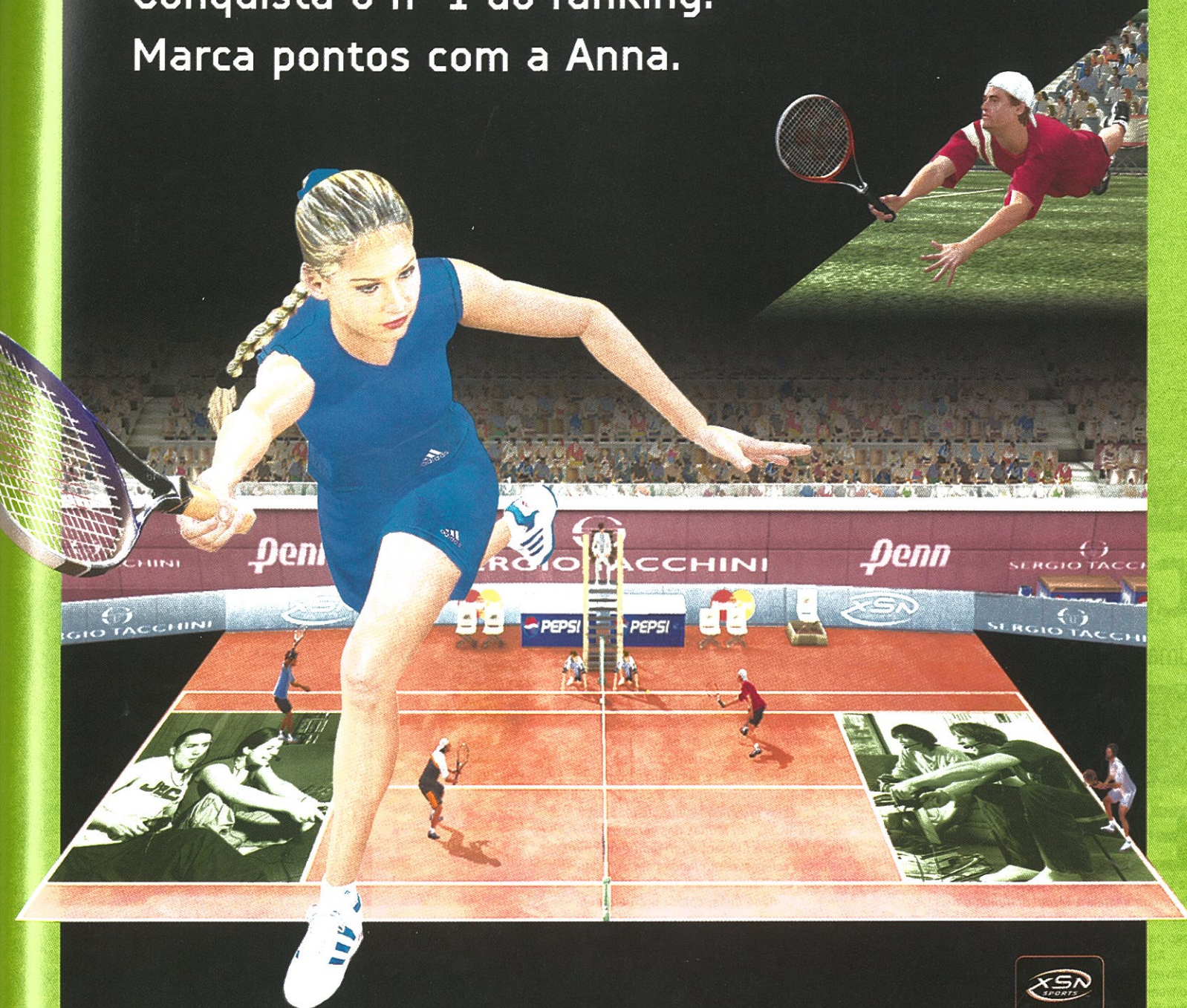
1. Construam os vossos Time Sweepers e Tom Toms. O modo cooperativo (dois jogadores) e as batalhas para quatro são de louvar.
2. Um enredo mais envolvente mantém a acção sempre fresca, mas pode ser algo confuso, especialmente para as crianças.
3. A mecânica de plataformas em 3D é divertida e a câmara porta-se bem, mas os níveis podem parecer lineares e frustrantes.
4. Os Time Controls estão bem conseguidos, mas poderiam ser utilizados de forma mais variada.
5. Jogar com um Tom Tom dá-lhe um novo ânimo – é pena que a acção furtiva não seja tão divertida como as secções dos Time Sweepers.

Veredicto

Um jogo de plataformas colorido que não é tão inteligente como pensa. Consegue divertir, mas pouco mais.

8.0//10

DESLIGA O ASPIRADOR: OS ASPIRADORES DE BLINX 2 PARECEM-SE MAIS COM GUITARRAS ELÉCTRICAS DO QUE COM AQUELE OBJECTO DOMÉSTICO.

Joga por cima e por toda a rede.
Conquista o nº 1 do ranking.
Marca pontos com a Anna.
Penn
SERGIO TACCHINI
PEPSI
Microsoft game studios
"Silêncio, por favor"? Era só o que faltava. Deixemo-nos de formalidades ok? Top Spin é um jogo de ténis que não tem medo de quem quer jogar como deve ser. Tens nas tuas mãos toda a excitação de enfrentar o adversário, das grandes jogadas e dos acessos de raiva dos jogadores. Escolhe um campo com o serviço Xbox Live* e podes-te ir servindo dos teus comentários, ao mesmo tempo que fazes uns mega serviços. Vai à net e usa o XSN Sports no teu PC para veres como está a tua posição no ranking mundial. Quer jogues como Sampras, Kournikova, Hewitt ou tu próprio, haverão sempre riscos que vais ter de correr, se queres ser o Rei dos Courts. Não tentes é fazer certas coisas em casa. Como bater na bola algures por entre as pernas.
*Requer a disponibilidade do serviço Xbox Live
XSN SPORTS
XBOX LIVE
TOP SPIN™
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, Top Spin, Xbox, os logótipos Xbox, o logótipo do XSN Sports, o logótipo da Microsoft Game Studios e o Xbox Live são ou marcas registadas ou marcas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Os nomes

↑ A sequência de introdução está bem conseguida.

Call of Duty: Finest Hour

Uma incursão decepcionante na Segunda Guerra Mundial

NO DVD VÍDEO

EM ABRIL DE 2003 a Activision assinou um acordo com a Spark, um novo estúdio formado por vários programadores que trabalharam na série *Medal of Honor*, da EA. Mas enquanto os jogos para PC da Spark deram uma tareia a *Medal of Honor*, o mesmo, infelizmente, não pode ser dito do seu primeiro jogo para consolas: *Finest Hour*.

Após uma cena de abertura impressionante, a diversão na primeira pessoa nunca chega a convencer. O enredo, localizado na Segunda Guerra Mundial, desenrola-se através de três campanhas das forças aliadas: Rússia, Inglaterra e Estados Unidos. Cada uma delas coloca-nos nas botas de vários soldados que nos contam a sua história privada ao longo dos confrontos com as maléficas forças do Eixo. Os objectivos são variados, desde missões de escolta e protecção até à defesa de uma fortificação aliada com uma espingarda de franco-atirador na mão.

Com um jogo em que obviamente foi gasta uma grande quantidade de horas de trabalho e dinheiro, seria de pensar que o sistema de controlo tivesse sido alvo de atenção especial. Apenas podemos transportar duas armas de cada vez, por isso têm de ponderar a situação em que se encontram e equipar-se de acordo com a mesma. Mas a vossa personagem caminha tão vagarosamente que, caso sejam apanhados em campo aberto serão desfeitos pelas balas a meio caminho do abrigo mais próximo. A mira também não é instintiva, o que dá origem à infame dificuldade artificial.

Existe algo de estranho com as armas. Nunca sabemos ao certo qual delas causa mais dano, já que os inimigos parecem suportar sempre o mesmo número de balas antes de tombarem, independentemente da arma equipada. Chegámos a certas alturas no jogo em que disparámos claramente à cabeça de um inimigo, mas os tiros não faziam efeito. E esta não foi a única falha. Muitas das vezes os inimigos abatidos flutuam a um palmo do chão e os vossos colegas, controlados pela IA, ficam presos nos edifícios.

A jogabilidade linear coloca-nos pela frente objectivos variados, como já referimos, mas não inovadores. Explodir com bunkers, eliminar os inimigos deste ou daquele edifício e abater »

↑ Não os podem abater, desistam.

↑ Disparem contra as bandeiras nazis!

↑ Os cenários são incaracterísticos.

↑ Podem espreitar pela mira da arma.

O DEVER CHAMA

PARTICIPEM NA guerra Aliados/Eixo com quatro, oito ou 16 amigos através de nove mapas e quatro modos de jogo online e por System Link.

↑ Os adeptos do Deathmatch e Team Deathmatch vão sentir-se em casa.

↑ Confrontos por objectivos? Tentem Search and Destroy ou Capture The Flag.

ARTILHARIA PESADA Não há problema que um blindado não resolva

A GUERRA nem sempre envolve fugir a sete pés; por vezes também é necessário pegar em artilharia bem pesada, como este tanque em baixo.

↑ A perspectiva na terceira pessoa permite disparar e ver para onde vão. É a melhor das três.

↑ Conduzir e disparar assim é como bater na cabeça e esfregar a barriga ao mesmo tempo: difícil.

↑ Podem sempre sentar-se no topo do tanque de metralhadora na mão, mas é o equivalente ao suicídio.

↑ Peguem em armas fixas e tratem dos inimigos.

↑ Alguém tem de destruir aquele canhão. Adivinhem quem...

↑ O botão Preto abre portas.

» alvos furtivamente: já passámos por tudo isto antes e começamos a pensar que somos veteranos da Segunda Guerra Mundial. Existe pouca liberdade para explorar os destroços dos cenários. Por vezes encontram um ou dois medikits, mas é tudo. O ritmo elevado do jogo também não deixa tempo para muito mais.

O jogo consegue, no entanto, apresentar-nos algumas cenas predefinidas de qualidade que muitas das vezes servem como o culminar de um nível. O motor de jogo não se queixa e trata destes sem nenhum tipo de abrandamento. Ver dezenas de soldados a atacarem é um belo pormenor, mesmo que os gráficos insípidos deixem muito a desejar. A excelente música e belos efeitos sonoros fornecem um pano de fundo para toda a acção e são, na verdade, o ponto mais forte de todo o jogo. Se tiverem acesso a som Surround, preparem-se para serem arrebatados.

Finest Hour não é totalmente mau, aliás, é a melhor recriação da Segunda Guerra Mundial na Xbox, mas poderia ter sido muito melhor. Por vezes parece ter sido apressado e inacabado, mas a grande decepção é que não consegue transpor para as consolas a sensação épica da sua congénere de PC.

Bónus info

COMEÇA DE NOVO!
Nós gostamos de checkpoints, mas a Spark não parece partilhar dos nossos gostos, pois encontrar um destes é uma tarefa hercúlea. Se tiverem sorte encontram dois por nível, mas a distância que os separa é enorme. A versão de PC tinha muitos mais e ainda permitia fazer *quicksave*...

AI A MINHA CABEÇA!
Se estiverem junto a um tanque quando ele disparar ou forem apanhados por uma explosão, a acção abranda para Bullet Time e o som fica distorcido durante alguns segundos.

↑ Encontrem uma arma, rápido!

↑ Dois já estão, faltam seis...

↑ Os tanques são bem resistentes.

Sumário

CALL OF DUTY: FINEST HOUR OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER

1. Controlos desajeitados, movimento vagaroso e um enredo muito solto prejudicam a sua estreia nas consolas.
2. A IA fraca dos inimigos e colegas de equipa vai despertar gargalhadas (ou lágrimas, dependendo do estado de espírito).
3. Apesar dos gráficos não serem nada de especial, as batalhas predefinidas têm bom aspecto, mas são muito reduzidas.
4. Existem vários modos *multiplayer*, mas a experiência *singleplayer* não incentiva à sua jogabilidade.
5. Uma soberba banda sonora e os excelentes efeitos sonoros são o grande chamariz deste jogo.

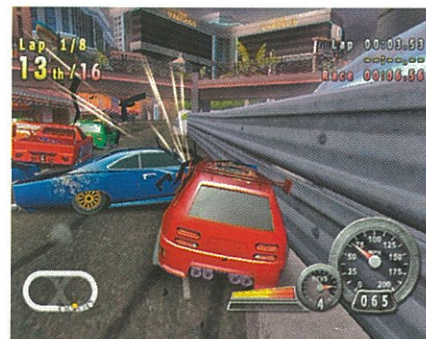
Veredicto

Um FPS que retrata bem o conflito, mas não quebra qualquer tipo de barreiras. Parece ter sido algo apressado (para apanhar a época natalícia?).

7.0//10

ESTRELAS: DENNIS HAYSBERT, A VOZ DE LAMBERT DE SPLINTER CELL, FAZ A NARRAÇÃO DO JOGO. A EXCELENTE BANDA SONORA ESTÁ A CARGO DE MICHAEL GIACCHINO, QUE TRABALHOU EM VÁRIOS MEDAL OF HONOR.

As corridas Kamikaze são prolíferas em colisões frontais.

Evitem o contacto nas provas Running Man.

Las Vegas não é seguro para os condutores.

Um carro destes merece ser incendiado...

Por muito que alterem, eles continuam feios.

Crash'n'Burn

Um jogo de corridas arcada que faz jus ao seu nome

JOGOS DE CARROS. É preciso inventar algo bem original para fazer sobressair um jogo deste género por entre a pesada competição existente no mercado. Não vale a pena formar títulos com o valor de produção de um Porsche se os cenários se assemelham à baixa de Sacavém numa tarde de Inverno. Aqui, a ideia da Eidos foi trocar as frenéticas corridas de rua por acidentes completamente loucos. Bem-vindos ao mundo de *Crash 'n Burn*, onde os fãs das corridas de Daytona sentir-se-ão em casa.

Apesar de todas as suas pretensões, este título assemelha-se mais a um jogo de karts simplista com influências óbvias de *Destruction Derby*. Escolham o vosso veículo, pisem o acelerador e percorram várias pistas citadinas curtas e tortuosas. Alguns circuitos são constituídos por uma série de curvas sinuosas, outros contêm lombas e obstáculos. As mais caóticas são as provas Kamikaze, que envolvem dois conjuntos de carros a correrem em direcções opostas, o que será sem dúvida familiar para todos aqueles senhores que gostam de conduzir em contra-mão nas auto-estradas...

Um motivo para não andarem em contra-mão.

Com a ênfase colocada no perigo, é inevitável assistir a uma série de colisões, de onde resultam grandes quantidade de destroços, que permanecem em pista até ao final das corridas. À medida que a tensão e o número de voltas aumentam, vão sentir os vossos reflexos seriamente testados enquanto se esforçam por evitar derramamentos de óleo, pedaços de metal retorcido e focos de chamas. A sobrevivência é tão ou mais importante do que terminar a corrida na primeira posição, e apesar de receberem bónus sempre que colocam um adversário fora de corrida, tal táctica não é recomendada.

Infelizmente, este aspecto destrutivo é manchado pelo design errático das corridas. Se se mantiverem do lado de fora das pistas nas corridas Kamikaze conseguem evitar os carros em sentido contrário com relativa facilidade. Para além disto, todas as corridas com obstáculos terminam com a grande maioria dos 16 pilotos feitos em pilhas de destroços fumegantes antes do final, por isso se mantiverem um ritmo mediano é quase certo que irão obter uma boa posição.

Apesar de *Crash 'n Burn* não ser um jogo de linha *budget* (ou seja, será colocado à venda ao preço normal de um jogo Xbox), os seus valores de produção parecem apontar noutra direcção. Visualmente, os carros não licenciados parecem incrivelmente básicos. Os modelos instáveis parecem saídos de uma PS2, e se compararmos os pobres efeitos de luz com os de *Midnight Club 3*... bem, não vamos por aí. A secção de *tuning* também é limitada e parece ter sido inserida à última hora, com peças que mais adequadas para equipar um modelo da Lego. E por falar em Lego, *Crash 'n Burn* é sem dúvida indicado para os jogadores mais jovens.

Contudo, apesar de todas as suas falhas, *Crash 'n Burn* não deixa de ser um jogo razoável - a sua jogabilidade imediata é tão arcada que, em comparação, jogos como *NFSU 2* parecem simuladores. Os miúdos poderão gostar, mas se é apelativo o suficiente para nos fazer abrir os cordões à bolsa já é outra história, mesmo com suporte Live para 16 jogadores.

Bónus info

DESTRUIÇÃO AUTOMÓVEL

Crash'n'Burn é um pouco mais divertido se o jogarem através do Live, e existem vários modos de jogo. Team Kamikaze é a destruição em estado puro, enquanto em Last-Man Standing ganha o último carro em pista. Bomb Tag, Assassination e Running Man adicionam reviravoltas interessantes às corridas. Também podem jogar estes modos a solo.

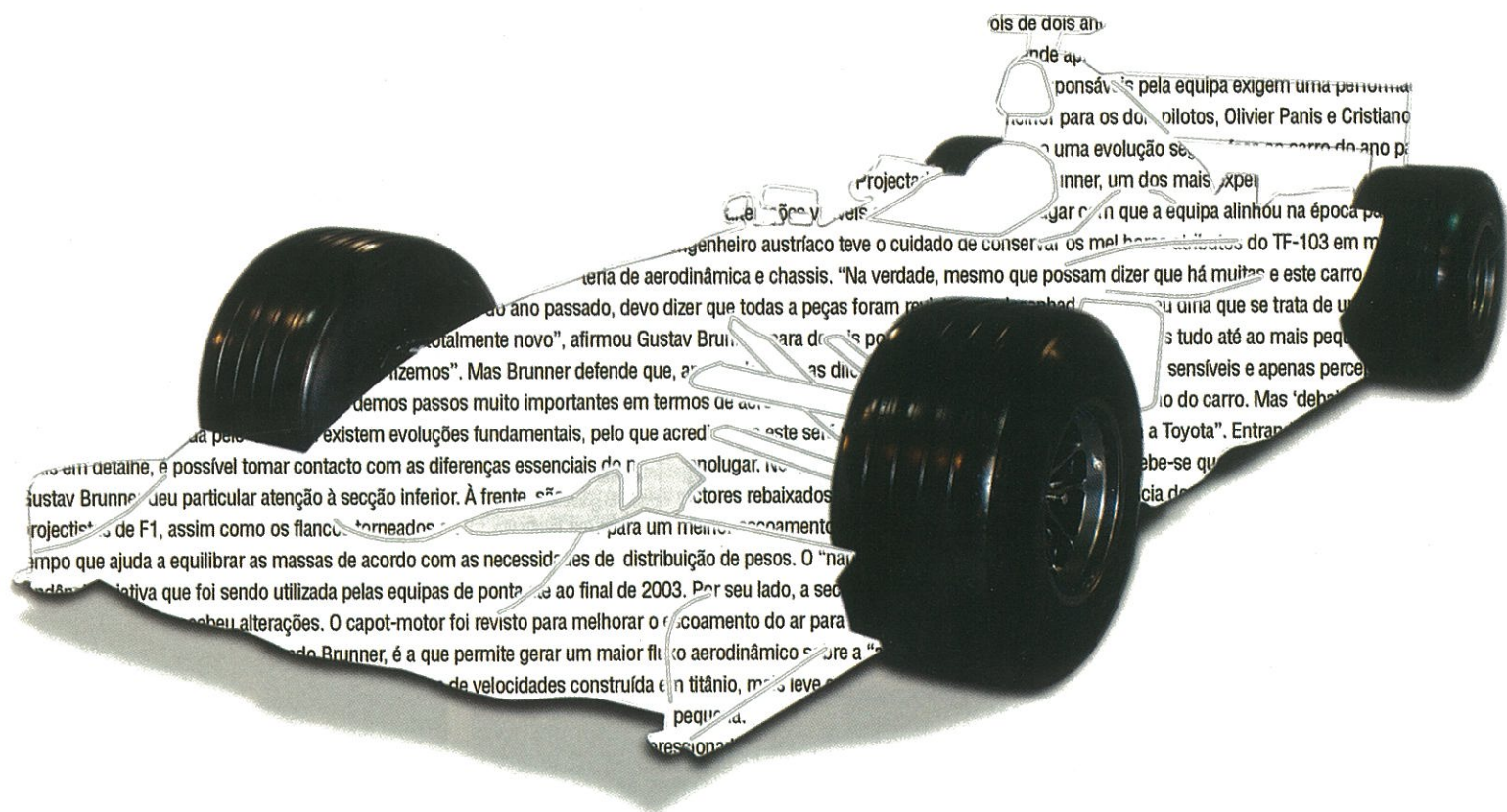
Sumário

CRASH'N'BURN OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Jogabilidade simples e de estilo arcada que faz lembrar corridas de karts. Adequado a crianças.
2. Vários estilos de pistas, com uma grande ênfase na destruição. Os destroços permanecem em pista até ao final das corridas.
3. Tem um aspecto pobre, com gráficos básicos e uma secção de *tuning* simplista. As pistas também podiam estar melhores.
4. Apesar dos reduzidos valores de produção, não deixa de ser divertido e de condução fácil.
5. Boas opções online, que permitem corridas com 16 jogadores em simultâneo. Modos de jogo variados.

Veredicto

Não podemos dizer que não é agradável, mas os valores de produção são demasiado baixos. As opções Live estão bem conseguidas.

6.0//10

The Incredibles

Já viram o filme, mas querem jogar o jogo?

MAIS UM ÊXITO da Pixar, mais uma adaptação desinspirada a videojogo pronta a sacar o dinheiro de todos os que nele se aventurarem. Bem, talvez estejamos a ser demasiado severos, já que apesar de *The Incredibles* (que segue as aventuras de um grupo de super-heróis que tem de abandonar a reforma para salvar o mundo) não ser o jogo mais original do momento, é capaz de divertir o suficiente para evitar as críticas mais destrutivas.

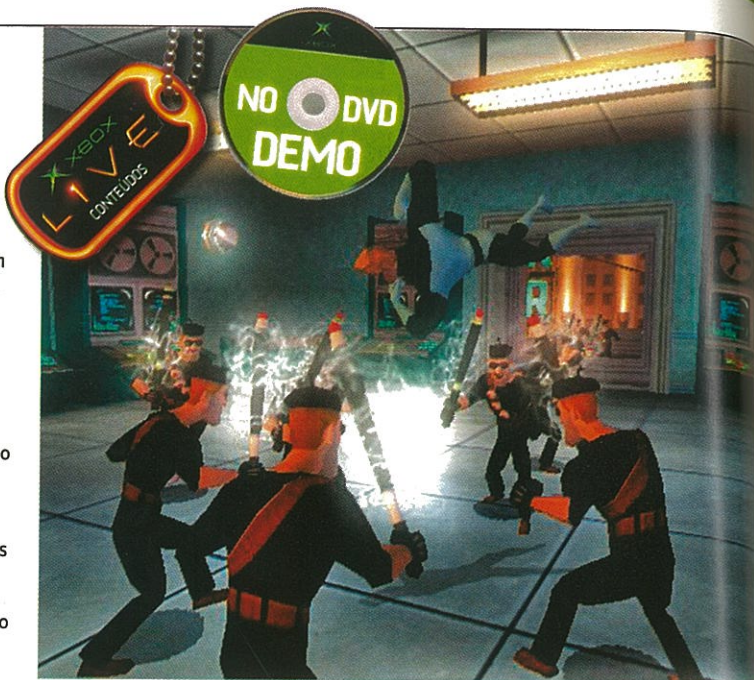
Todas as missões deste jogo de acção/aventura foram desenhadas com os super-poderes únicos de cada membro da família Incredible em mente. Em primeiro lugar temos o pai – o Mr. Incredible – um homem de meia-idade com uma força sobre-humana e cujas tarefas envolvem principalmente o espancamento de malvados capangas e a destruição dos cenários. Os inimigos são muitos, mas nada inteligentes, e até mesmo as lutas mais frenéticas podem ser terminadas recorrendo ao metralhar de botões.

A esposa, Mrs. Incredible, tem a habilidade de esticar os braços e balançar-se em direcção a objectos longínquos, e como resultado as suas missões assumem a forma de níveis de plataformas mais estratégicos que os do seu marido.

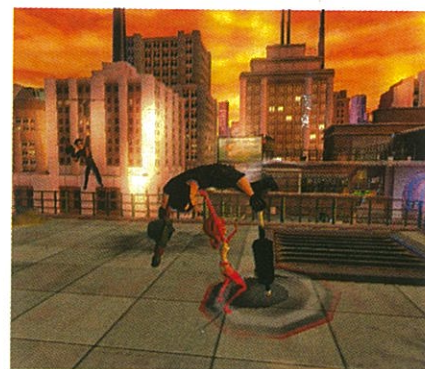
De seguida temos o filho Dash, que não só é abençoado com a velocidade do relâmpago, mas também participa nos melhores momentos do jogo, nos quais os vossos reflexos serão testados ao máximo. Em comparação, as aventuras de Violet, a sua irmã, são frustrantes e muito lentas, e poderiam fornecer algum descanso do frenesim proporcionado pelas missões maníacas de Dash. Em vez disso, são simplesmente irritantes.

Com quatro heróis diferentes e uma vasta quantidade de super-poderes à disposição, as primeiras horas de *The Incredibles* são bem divertidas, mas talvez um pouco simplistas demais. A bela apresentação e os cenários coloridos fornecem diversão q.b., mas a repetição não demora muito a instalar-se. Em breve vão chegar à conclusão de que nada mais há a fazer senão atravessar uma série de níveis idênticos enquanto se debatem futilmente com os erráticos controlos de câmara.

É certo que *The Incredibles* é divertido em doses reduzidas, é fiel ao filme e a apresentação bem agradável aos olhos, e para além disso dá a hipótese de fazer download de mais Battle Arenas, mas isso não esconde o facto de que não tem atractivos suficientes para manter o jogador agarrado durante muito tempo. Se tiverem menos de dez anos de idade ou ainda gostam de ver o Tom e Jerry, sintam-se à vontade para o experimentar, mas os restantes devem deixá-lo passar.

↑ Pilotem o disco voador do filme.

↑ Mr. Incredible espanca mais um grupo de inimigos.

Bónus info

TALENTO VOCAL
Algumas das vozes foram retiradas directamente do filme, enquanto outras foram gravadas por duplos que fazem um bom trabalho a imitar os artistas originais. Samuel L. Jackson gravou diálogos extra para o jogo.

↑ A Mrs. Incredible, nome de código Elastigirl.

↑ Vão visitar o covil do génio do mal.

↑ Os inimigos têm várias formas e tamanhos, mas não constituem grande desafio.

Sumário

THE INCREDIBLES OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Com quatro super-heróis as primeiras horas de jogo são interessantes, mas os níveis não tardam em tornar-se repetitivos.
2. O combate é simples e existem sempre bastantes inimigos no ecrã, mas todos eles são fáceis de eliminar.
3. Graficamente é muito positivo, e os valores de produção são elevados desde o início até ao final.
4. A câmara é desajeitada e difícil de controlar, e por vezes não faz aquilo que lhe pedimos.
5. A qualidade sonora é boa, mas as vozes são um pouco forçadas. Os duplos soam autênticos o suficiente para não chocar.

Veredicto

Tem uma bela apresentação e é fiel ao filme, mas não é variado o suficiente para vos manter entretidos durante muito tempo.

6.2//10

GoldenEye: Rogue Agent

Terá a EA o toque de Midas necessário para ressuscitar um clássico?

SE ALGUMA VEZ viram *Tubarão 4: A Vingança*, percebem a nossa frustração quando vemos que algo tão brilhante foi reduzido a uma mera continuação, vivendo unicamente à custa do sucesso do seu antecessor. Infelizmente, o mesmo pode ser dito acerca de *GoldenEye: Rogue Agent*. Pode partilhar o mesmo nome do revolucionário FPS da Rare, que levou milhões de jogadores a comprar uma N64, mas é aí que as semelhanças terminam, tirando a opção para reconfigurar os controlos para o modo Classic - ao estilo do comando da N64 - mas como agora temos dois analógicos à disposição, também isto é para esquecer.

Bond também surge na sequência de introdução, mas é rapidamente afastado de cena pela ovelha negra do MI6 - vocês. São o Agente Renegado (ou "Rogue Agent"), contratados por Auric Goldfinger para ajudar a combater o Dr. No, o seu último obstáculo ao domínio do S.P.E.C.T.R.E., o maior sindicato criminoso mundial.

Vão encontrar todos os grandes vilões da saga Bond dos últimos 40 anos, e este foi um dos métodos que a EA utilizou para fazer render a licença. Após a introdução em grande estilo, serão lançados de cabeça para a acção. É uma pena que o espectáculo visual desta cena de abertura não se repita ao longo do jogo. Os níveis são uma mistura insípida de corredores longos e abertos repletos de caixotes e salas longas e abertas repletas... bem, de caixotes. Por vezes estes são substituídos por terminais de computador genéricos, mas não é por isso que os cenários deixam de ser repetitivos.

A jogabilidade também não é tão suave como seria de esperar. Se não soubéssemos, diríamos que o nosso Agente Renegado tinha sido expulso do MI6 devido a deficiências nas pernas e não devido a conduta imprópria, tal é a lentidão com que se movimenta. É dolorosamente vagaroso virar a personagem, especialmente se os inimigos vos estiverem a metralhar pelas costas. Mas assim que se viram para os abater, eles desaparecem antes de baterem no chão - digamos que não é o melhor método a seguir para criar uma atmosfera imersiva num FPS.

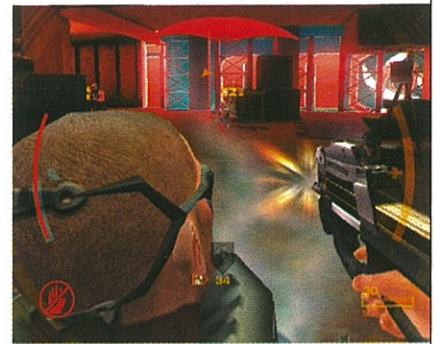
Mas nem tudo é mau: *Rogue Agent* tem bastantes pormenores interessantes. Os inimigos revelam uma IA aceitável (quando não desaparecem em pleno ar) e tentam disparar ao virar das esquinas e procurar abrigos, mesmo que ocasionalmente se escondam atrás de barris explosivos. O *multiplayer*, um dos pontos fortes do original, é mais uma vez um poço de diversão, e 16 jogadores podem competir através de System Link e oito podem confrontar-se no Xbox Live em desafios Showdown, Domination e Tug-O-War (variantes de Deathmatch e CTF).

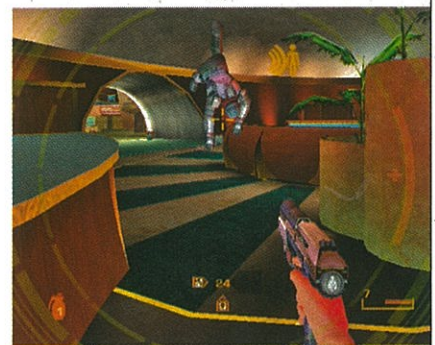
Como é óbvio, e tal como no original, é possível brandir duas armas simultaneamente, e as ferramentas de *GoldenEye* produzem combos variadas. Podem eliminar os inimigos com duas metralhadoras ou lançar uma granada e abatê-los com a Rail Gun. Scaramanga funciona como uma espécie de Q do lado errado da lei, e equipa o vosso agente com o famoso "GoldenEye" (ou "olho dourado"). Esta engenhoca coloca à disposição várias habilidades, como visão raio X e a possibilidade de manipular objectos de longe. Se combinarem estes poderes com várias armas, obtêm várias opções para eliminar os inimigos. Contudo, estas habilidades especiais esgotam rapidamente as reservas de energia.

Podemos dizer que *Rogue Agent* é como aquele miúdo da escola que nunca conseguirá ser popular. Tem o universo Bond do seu lado, mas isso não oculta o facto de que não passa de um FPS preguiçoso e cheio de clichés. Considerando o potencial desperdiçado, é óbvio que deixou passar uma oportunidade de ouro.

Bónus info

FALA-BARATO
Os adversários controlados pela IA avisam os camaradas sempre que vocês mudam de arma. Quando pegam na AR4 Commando, por exemplo, eles gritam "He's using an assault rifle!". Desmancha-prazeres.

Uma cena clássica de Bond?

Usem os reféns como escudos humanos.

Os modos em ecrã dividido são divertidos.

O "GoldenEye" levita os inimigos.

Duas metralhadoras são melhor que uma, mas assim não podem lançar granadas.

Sumário

GOLDENEYE: ROGUE AGENT OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. A licença espreme o universo Bond até à última gota - estão cá todos os vilões Bond dos últimos 40 anos.
2. Um belo equilíbrio entre a utilização de uma e duas armas assegura uma jogabilidade variada. E o som é brutal.
3. Os poderes "GoldenEye" dão outro ímpeto à acção, mas esgotam-se com muita facilidade.
4. O *multiplayer* regressa a esta série e deve ser bem divertido no Xbox Live. A campanha *single player* também é de respeito.
5. Cenários genéricos e níveis repetitivos que podem desgastar, mas terão de terminá-los para desbloquear os modos *multiplayer*.

Veredicto

Depois do excelente *Everything or Nothing*, este foi um passo atrás na licença Bond. Não chega aos calcanhares do clássico que o antecedeu.

7.2//10

ZERO ZERO OAKENFOLD: O DJ PAUL OAKENFOLD FORNECEU A BANDA SONORA A ESTE SHOOTER, COM UMA BELA MISTURA DE MÚSICA AMBIENTE INSTRUMENTAL SEGUIDA DE RIFFS DE GUITARRA SEMPRE QUE A ACÇÃO AQUECE.

PARA PEDIR OS NÚMEROS ATRASADOS RECORTE OU FOTOCOPIE O CUPÃO:

Edições Atrasadas

Nº17 – Novembro 2004

A Chegar: Sid Meier's Pirates!; Pariah; Spyro: A Hero's Tail; Tomb Raider; Crash Twinsanity; Doom 3; Super Monkey Ball Deluxe; Championship Manager 5; FIFA Interactive World Cup; Midnight Club 3; Prince Of Persia: Warrior Within; Thief; Deus Ex; Scarface; O Espião; Xbox Live: Pro Evolution Soccer 4, Need For Speed Underground 2, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Cold War, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict, FlatOut
Especiais: Jade Empire; Entrevista: Halo 2
Análises: Fable; Burnout 3: Takedown; Silent Hill 4; Colin McRae Rally 2005; Tiger Woods 2005; Kingdom Under Fire: The Crusaders; Samurai Warriors; OutRun 2; Vietcong; Conflict: Vietnam
No DVD:
Jogável: Colin McRae Rally 2005; Second Sight; Blinx 2: Masters Of Time & Space; Juiced; MTV Music Generator3
Vídeos: Making of de Fable; Half-Life 2; Doom 3; Conflict: Vietnam; America's 10 Most Wanted; Kingdom Under Fire: The Crusaders; Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow; The Red Star; Samurai Warriors

Nº18 – Dezembro 2004

A Chegar: FIFA Street; Psychonauts; Scaler; World Racing 2; Resonance; Area 51; Constantine; First To Fight; Doom 3; Robotech Invasion; O Espião; Lego Star Wars; Call Of Duty: Finest Hour; Mortal Kombat: Deception
Especiais: Unreal Championship 2: The Liandri Conflict; Entrevista: Prince Of Persia Warrior Within; 13 Jogos Assustadores
Análises: Halo 2; Obscure; FIFA Football 2005; Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude; Def Jam Fight For New York; Midway Arcade Treasures 2; Star Wars Battlefront; Ghost Master: The Gravenville Chronicles; Pro Evolution Soccer 4; Rocky Legends; Terminator 3: Redemption; Future Tactics: The Uprising; NHL 2005; Club Football 2005; Street Fighter: Anniversary Collection; Metal Slug 3; Men Of Valor: The Vietnam War; Total Club Manager 2005; LMA Manager 2005
No DVD:
Jogável: OutRun 2; Men Of Valor: The Vietnam War; Kingdom Under Fire: The Crusaders; Def Jam Fight For New York; Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude; Conflict: Vietnam; Silent Hill 4: The Room
Vídeos: Obscure; Rocky: Legends; Ghost Master: The Gravenville Chronicles; Street Fighter: Anniversary Collection; Terminator 3: Redemption; Tiger Woods PGA Tour 2005

Nº19 – Janeiro 2005

A Chegar: Dead or Alive Ultimate; GoldenEye: Rogue Agent; The Incredibles; Miami Vice; Sonic Mega Collection Plus; Constantine
Especiais: Project: Snowblind; TimeSplitters: Future Perfect; Entrevista: KOTOR II; Entrevista: The Punisher
Análises: Prince of Persia: Warrior Within; NBA Live 2005; Tony Hawk's Underground 2; Pool Shark 2; Mortal Kombat: Deception; Spyro: A Hero's Tail; The Urbz: Sims in The City; Shark Tale; Tom Clancy's Ghost Recon 2; Crash Twinsanity; Worms Forts: Under Siege; The Lord of the Rings: The Third Age; Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue; X-Men: Legends; FlatOut; Godzilla: Save The Earth
No DVD:
Jogável: FIFA Football 2005; Dead or Alive Ultimate; Fight Club; The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee; Rainbow Six 3: Black Arrow; Rocky Legends
Vídeos: Need For Speed Underground 2; Oddworld: Stranger's Wrath; Tron 2.0: Killer App; Close Combat: First to Fight; Crash 'n' Burn; Metal Slug 3; Crash Twinsanity; Outlaw Golf 2

para coleccionadores

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDS DE DEMOS)
ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS:

CADA EXEMPLAR € 7,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA € 1,10; 2 A 4 REVISTAS € 2,38)
NOTA: CASO QUEIRA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 530

E = EDIÇÃO ESGOTADA

E
Nº14 AGOSTO 2004
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

Nº15 SETEMBRO 2004
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

Nº16 OUTUBRO 2004
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

Nº17 NOVEMBRO 2004
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

Nº18 DEZEMBRO 2004
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

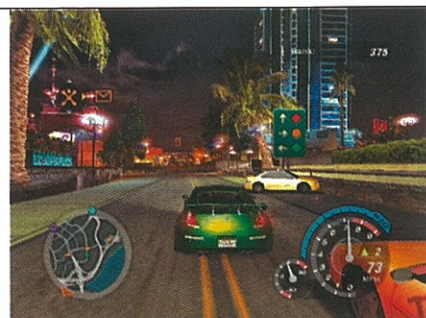
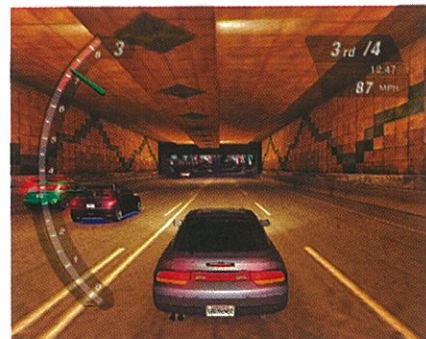
Nº19 JANEIRO 2005
OFERTA DE DVD COM DEMOS JOGAVEIS

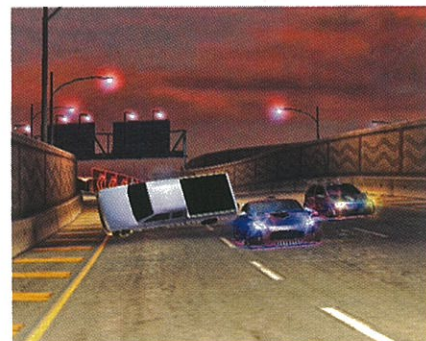
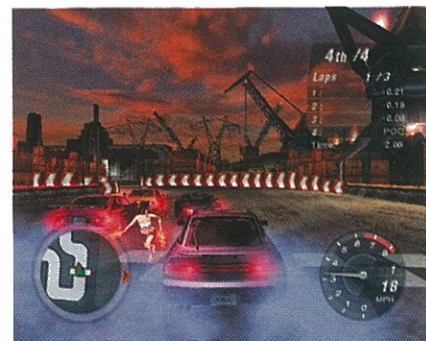
RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME:

MORADA: CÓDIGO POSTAL:

TELEFONE: E-MAIL:

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): CHEQUE Nº: (À ordem de GOODY S.A.)

PARA ESCLARECIMENTOS TELEFONE 218 621 530 (TÂNIA RODRIGUES)

Pelos vistos os restantes pilotos não hesitam em recorrer a manobras sujas.

Need For Speed Undergound 2

Need For Speed regressou maior, mais rápido e com mais liberdade

Bónus info

PELO LIVE
As opções online incluem rankings mensais e a possibilidade de modificar carros, um modo Outrun para quatro jogadores e uma liga para seis jogadores. E tem todos os mapas do jogo offline.

- Prod: EA Canada
- Edit: EA
- Jog: 1-2 E. dividido
- Live: 2-6 jogadores
- Lanç: Já disponível
- http://nfsu2.ea.com

TODOS SABEMOS QUE a liberdade de jogo é muito importante. 2004 assistiu à chegada de vários jogos de corridas de rua de qualidade duvidosa, mas a verdade é que praticamente todos eles seguiram a tendência geral de proporcionar ao jogador emoções ao volante de vertente não linear.

Vejamos a EA, por exemplo. A grande diferença entre este título e o último *NFSU* (Edição 8, 7.0) é o mapa maior e de exploração livre. Em vez de correrem de prova em prova como loucos, agora têm a possibilidade de escolher. Ao volante do vosso bólide podem vaguear livremente por esta cidade coberta de néons, receber chamadas através do telemóvel, participar em corridas, ganhar dinheiro e acumular uma colecção de veículos modificados com que nem o Batman sonharia.

Onde é que vai essa mão direita? Nós dissemos que este jogo era sexy!

É verdade que nada disto é novidade, mas o jogo beneficia bastante com a inclusão desta liberdade. Apesar de não poderem participar em todas as provas logo de início (a Underground Racing League é o grande objectivo), existem sempre algumas prontas a recebê-los, mesmo que sejam de cariz secundário. Ainda para mais, *NFSU2* tem uma das curvas de dificuldade mais suaves que alguma vez encontrámos num jogo de corridas, e a sua condução de estilo arcada coloca-o mais a par de *OutRun 2* (Edição 17, 8.5) do que de *Juiced* (Edição 16, 8.0) em termos de acessibilidade.

O envolvimento do jogador foi melhorado com a nova estrutura. Rivalidades, patrocínios e provas escondidas que dão direito a prémios chorudos vão dar-vos muito que fazer. Para além disso, as habituais corridas Sprint, Circuit, Drift e Drag receberam reforços importantes. As corridas Sports Utility Vehicles, por exemplo, colocam-vos ao volante de veículos pesadões e desajeitados incapazes de fazer curvas apertadas, enquanto o Street X, de cariz mais técnico, inclui pistas mais sinuosas do que uma montanha-russa.

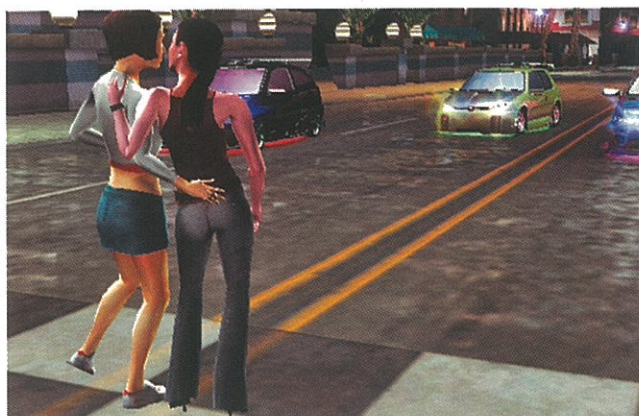
A sensação de liberdade estende-se à secção de *tuning*, também ela expandida (e licenciada, como não podia deixar de ser). As opções de modificação dos bólides são gigantescas, e enquanto percorrem a cidade em busca de provas vão encontrar também lojas da especialidade que permitem a modificação de praticamente todos os aspectos dos automóveis, desde o peso à transmissão e passando pelo sistema hidráulico.

NFSU2 é um *racer* muito bom e abrangente. Contudo, tal como o título anterior da série, não é o suficiente para ultrapassar a competição. Tem estilo, mas os efeitos de luz não são tão sofisticados como os de *Midnight Club 3*. E os cenários também podiam ser mais interactivos. A secção de *tuning*, apesar de aperfeiçoada, não é mais profunda que a de *Juiced*, e não é tão divertido como a série *Burnout*. No fundo, é recomendado aos fãs da série e a *street racers* entusiastas.

Usem o mapa para localizar as provas.

Delirem com as velocidades das provas Drag.

Sai da frente! É divertido abalroar os outros.

Partam à frente e ganham pontos de respeito.

Sumário

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Estrutura de exploração livre mais envolvente. Podem vaguear pela cidade em busca de corridas e patrocínios lucrativos.
2. Apesar da mudança de estrutura, a jogabilidade ainda é muito semelhante à de *NSFU*. Rápido e sólido: sim. Espectacular: não.
3. Excelente secção de *tuning*. Vão a garagens de várias especialidades e usempeças licenciadas ou desenhadas pelos programadores.
4. Às provas familiares, como Sprint, Drift, Circuit e Drag, juntam-se outras mais técnicas de Street X e as loucas corridas Outrun.
5. Efeitos nocturnos bem agradáveis, com cinco bairros para explorar, mas mesmo assim não é tão impressionante como *Midnight Club 3*.

Veredicto

Joga-se tal como *NFSU*, mas tem como base uma estrutura bem mais sólida. Se não fosse pela pesada competição, seria obrigatório.

7.5//10

DE SONHO: UM DOS CHAMARIZES DE NFSU 2 É KELLY BROOKS, QUE TEM O PAPEL DE RACHEL, A NARRADORA DO JOGO, QUE TAMBÉM OFERECE A SUA AJUDA. MESMO EM FORMA PIXELIZADA ESTA MULHER É DE ARRASAR, E A SENHORA DA LIMPEZA DA REDACÇÃO PASSOU HORAS A LIMPAR A BABA DO NUNO FARIA.

Guilty Gear X2 Reload

Não temos nada contra o 2D quando tem este excelente aspecto

Bónus info

SERES SUPERIORES
Para além das 20 personagens jogáveis, *Guilty Gear* inclui

ainda várias personagens EX desbloqueáveis. Estes mauzões são versões melhoradas dos Gears normais e têm movimentos especiais ainda mais devastadores.

Prod: Arc Software
Edit: Zoo Digital
Jogadores: 1-2
Live: 2 jogadores
Lanç: Já disponível
Live: Tabelas de pontuação
www.guiltygearx2reload.com

A TERRA DO SOL Nascente produz uma bela quantidade de *beat 'em ups* 2D, por isso não é surpresa verificar que *Guilty Gear X2 Reload* tem todas as características de um clássico do género. Rock japonês? Sim. Relações complicadas e incompreensíveis entre as personagens? Sim. *Artwork* com estilo, sistema de combate profundo e *multiplayer* brilhante? Sim, sim e sim.

Os Guilty Gears são um grupo eclético. Estas armas biológicas são o resultado da fusão de ADN humano com animal, e agora estão à procura da sua vingança. Apesar da premissa cliché, não julguem este como "mais um" *beat 'em up*: é um jogo de luta incrivelmente profundo, complexo e técnico. Os controlos intuitivos significam que os principiantes terão acesso instantâneo aos espantosos movimentos medianos de cada Gear, e os jogadores casuais conseguirão alcançar a vitória nos primeiros desafios utilizando o metralhar de botões.

Contudo, por baixo desta superfície simplista oculta-se uma quantidade incrível de movimentos especiais que são um verdadeiro espectáculo. Por vezes precisam de pressionar seis ou sete botões ao mesmo tempo para os efectuar, o que indica que este título é dirigido principalmente aos adeptos inveterados do género; se tiverem a destreza necessária sentir-se-ão incrivelmente gratificados com esta experiência emocionante e frenética.

Para além da barra de energia obrigatória, existe uma série de outros medidores que mantêm a acção sempre fresca. Os lutadores são temperamentais e todos têm barras de Tension e Burst. Ao receberem ou efectuarem golpes estas duas enchem gradualmente. O medidor Tension, quando cheio, permite aos jogadores efectuarem um devastador movimento Instant Kill. Este movimento provoca a derrota rápida e gratificante do adversário e encoraja uma jogabilidade agressiva. Os cobardes que têm por costume bloquear durante 90% do combate vão verificar que a barra Guard encherá rapidamente, e assim sofrerão mais danos. O jogo valoriza as estratégias ofensivas, mas ao mesmo tempo incentiva os jogadores a aprenderem mais combos e movimentos especiais, o que apenas pode ser positivo.

Os modos de jogo são variados e incluem os obrigatórios Arcade e Versus para dois jogadores. O modo Story apresenta-nos as relações abstractas e tensas entre cada Gear, enquanto o modo Mission nos permite lutar contra outros Gears em combates geridos por parâmetros como os danos das combos e restrições de tempo. Todas estas condições (são cem no total) têm um equilíbrio espantoso - um dos jogadores poderá estar a perder energia de forma gradual, mas para compensar causa o dobro do dano.

O *multiplayer* é um requisito obrigatório de qualquer *beat 'em up*, e *Guilty Gear* inclui suporte online para além do modo Versus para dois jogadores. É impressionante, tal como o jogo em si. *Guilty Gear* poderá ser prejudicado pelos seus próprios pontos fortes, já que é tão técnico que poderá alienar os jogadores mais casuais, mas a verdade é que os puristas encontrarão aqui um pedaço de Paraíso.

↑ Lancem uma bola de fogo para começar.

↑ As rajadas de energia são obrigatórias.

↑ Eddie usa forças demoníacas nos ataques.

↑ Venom utiliza um taco de snooker.

↑ A música de Vanessa não é muito melodiosa...

Sumário

GUILTY GEAR X2 RELOAD OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Um *beat 'em up* profundo e complexo. Esforcem-se um pouco e descobrirão uma catadupa de combos e movimentos especiais.
2. Apesar de estar em 2D, o jogo beneficia com as esplêndidas animações e movimentos especiais espantosos. Tem o factor "Uau!".
3. Os Tension Gauges e Instant Kills introduzem alguma variedade a uma jogabilidade mais que desgastada neste tipo de jogos.
4. Várias opções de jogo - os modos Mission estão bem equilibrados, mas são difíceis de terminar.
5. Tem suporte Live, mas pensem bem antes de enfrentarem um veterano de *Gear* - arriscam-se a levar uma "coça" incrível.

Veredicto

À primeira vista é divertido e frenético, mas após horas de exploração encontram um *beat 'em up* de cariz superior. Tem classe.

8.4//10

↑ Se virem alguém transformar-se numa mota, fujam!

↑ Os programas consideram-vos responsáveis pela deflagração de um vírus.

↑ O disco é a melhor arma, já que é bem eficaz e não gasta energia.

Tron 2.0: Killer App

Do PC directamente para a Xbox

Bónus info

OLHA O ROBÔ!
Durante as vossas aventuras vão encontrar Mercury, cuja voz é fornecida pela super-modelo Rebecca Romijn-Stamos. Ela está habituada à ficção científica, já que desempenhou o papel de Mystique no filme *X-Men 2*.

- Prod: Climax & Monolith
- Edit: Buena Vista
- Jogadores: 1-4 E. dividido
- Live: 2-16 jogadores
- Jogadores: 2-16 S. Link
- Lanç: Já disponível
- www.tron20.net

O GRANDE TEMA de *Tron 2.0* são os computadores, e em mais que um sentido. Ao contrário de grande parte dos FPS para Xbox, que parecem ter sido desenhados especificamente para a consola, ou pelo menos optimizados para tal, este jogo parece ter uma jogabilidade semelhante a um título de PC. Isto não é coincidência, já que os computadores pessoais receberam-no há cerca de um ano, e apesar da inclusão de várias características Live, o jogo permanece praticamente inalterado.

Os inúmeros ecrãs de *load* são o óbvio ponto baixo. A maior parte dos níveis são curtos, mas os tempos de carregamento chegam a ultrapassar os 20 segundos. E para aumentar a frustração, o nível recarrega após cada morte da nossa personagem, precisamente as alturas em que queremos voltar para a acção o mais rapidamente possível para nos vingarmos do vírus que nos aniquilou.

A outra grande "falha no sistema" é a mira, optimizada para a dupla rato/teclado e que deixa a desejar quando transposta para o comando da Xbox. Ao lançar um disco letal a margem de erro tem de ser mínima e necessitamos de atingir o tipo de precisão que apenas um rato pode fornecer. Além disso, o disco é a única arma que vale a pena utilizar, pois quase todas as outras esgotam rapidamente a energia.

Apesar de o combate ser desinspirado, ficámos muito impressionados com a habilidade de nos transformarmos numa *light cycle* (uma espécie de mota feita de luz). Esta característica atinge o auge no *multiplayer*, onde podem andar a pé e no instante a seguir transformarem-se numa mota para abater os adversários. E ainda podem modificar o jogo de modo para que apenas seja possível utilizar motas. O objectivo é fazer com que os inimigos embatam no vosso rasto de luz. As corridas através das vastas arenas quadriculadas são divertidas e utilizam o 3D do melhor modo. Por muito irónico que seja, estas emoções retro são a parte mais divertida de toda a experiência. Também é surpreendente que os gráficos sejam tão apelativos, já que são baseados num filme com cerca de 20 anos.

↑ As corridas online de *light cycles* são o ponto alto.

Apreciámos especialmente a característica de upgrade que funciona de modo semelhante aos Biomods de *Deus Ex: Invisible War*. Descarregar novas habilidades e escolher quais delas utilizar dá origem a várias personagens diferentes. É pena que a interface seja tão complicada. *Tron 2.0* oferece bastante diversão *multiplayer*, com suporte para Live 3.0. No conjunto os modos *multiplayer* são mais emocionantes que o modo Story, cuja grande falha é a ausência de variedade. Recomendado apenas aos maníacos do Xbox Live.

Sumário

TRON 2.0: KILLER APP OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

1. Demasiados *loads*. O facto de o jogo carregar o nível sempre que morremos é um suplício.
2. Existem várias opções de Xbox Live 3.0 e oito modos de jogo *multiplayer*.
3. As corridas de *light cycle* são divertidas, especialmente quando jogadas contra amigos.
4. É complicado fazer mira e provavelmente apenas irão utilizar o disco. É de longe a melhor arma.
5. Podem melhorar as personagens com novas habilidades, mas a interface parece algo avassaladora a princípio.

Veredicto

Tron 2.0 poderá ter sido melhor no PC que na Xbox. A faceta *multiplayer* está muito bem explorada.

6.8//10

Ford Racing 3

Mais e melhores Fords num racer com suporte Live

APESAR DE A FORD não ser uma marca tão desejável como a Mercedes nem ter o estilo da Rolls-Royce, não deixa de ser uma empresa com muita história, tradição e vários carros clássicos no stand. *Ford Racing 3* utiliza essa história e providencia várias viaturas para desbloquear, e vai ajudar-vos a perceber a diferença entre os Mustangs de '55 e de '68. Se isto não vos entusiasmar, vale a pena salientar que também vão ter a oportunidade de pilotar um dos carros mais impecáveis de sempre - o lendário Ford Capri.

Este é o terceiro jogo da série *Ford Racing* (sim, é isso que o "3" quer dizer...) e adiciona bastante conteúdo à segunda edição, que foi bem aceite de uma maneira geral. Há mais de tudo, com um total de 56 carros, 12 pistas reversíveis e dois circuitos de corrida à espera de serem desbloqueados. O progresso é rápido, e os bons condutores deverão conseguir desbloquear tudo com dez a 15 horas de jogo. Mas em adição ao modo *singleplayer*, também podem pegar nos vossos melhores carros e pilotá-los online através do Xbox Live contra outros fanáticos da Ford.

Existem três modos de jogo principais que vos manterão ocupados. Dois destes providenciam o cerne do jogo *singleplayer*, onde desbloqueiam os carros e as pistas, enquanto o terceiro é basicamente o modo "construam a vossa própria corrida". O modo Ford Competition leva-vos através de várias corridas temáticas que se tornam cada vez mais complicadas. O modo Ford Challenge oferece ainda mais itens desbloqueáveis através de uma série de 11 tipos de corridas, incluindo velhos favoritos como Drafting e Time Attack, juntamente com novas adições como Boot, Relay e Overtake. Assim que desbloquearem tudo, podem criar a vossa própria corrida no modo Ford Competition.

A condução é do tipo arcada da velha escola; acelerem, travem e aproveitem as paredes para fazerem as curvas. É básico e fácil de dominar. Não existe modelo de danos, por isso podem bater de frente contra os muros as vezes que quiserem. Podem conduzir com mudanças manuais ou automáticas, mas tirando isso a única habilidade que precisam mesmo de dominar é fazer as curvas a deslizar.

Os carros são todos bastante diferentes, e mesmo o pior condutor do mundo notará a disparidade entre o Coupé de '49 e o RS Cosworth de '92. Apesar de o sistema de física se aguentar firme, muitas vezes sentimos que os carros giram à volta de um eixo central (especialmente os mais velozes) e que não curvam sobre os pneus, o que torna as curvas rápidas ainda mais complicadas. Os carros controlados pela IA, apesar de imprevisíveis, não são nada lentos e esforçam-se por vos acompanhar, mesmo que sigam num carro mais rápido.

Graficamente *Ford Racing 3* está bom, mas não é nada de espectacular. Podem contar com os mesmos objectos de sempre à beira da estrada, os reflexos do sol, estátuas gigantes de Buda e outros. As corridas são fluidas q.b., e a *framerate* não levanta problemas. O design das pistas está igualmente bem conseguido, com bastantes colinas e uma mistura razoável de curvas, rectas e chicanas. Infelizmente, a música de fundo é do estilo rock instrumental dos anos 80 e não da melhor.

Ford Racing 3 tem bastantes carros para desbloquear e inúmeros desafios e modos de jogo para vos manter ocupados. Tal como acontece com a própria Ford, é um jogo resistente, mas discreto.

Bónus info

BOOST

AS CORRIDAS
Aqui está a lista de modos de corrida: Standard, Boost, Elimination, Overtake, Duel, Drafting, Racing Line, Relay, Driving Skills, Seconds Out e Time Attack. Têm aqui muito para fazer!

↑ Controlem o carro nestas corridas.

↑ O Ford Capri: um carro com estilo.

↑ Ah, o reflexo solar obrigatório. Nada mau.

↑ Esta é uma das três perspectivas.

↑ Sigam a linha verde e encham o Boost. De onde tiraram esta ideia?

Sumário

FORD RACING 3 OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER

1. *Ford Racing 3* tem um aspecto razoável e traz vários modos de jogo e bastante conteúdo para desbloquear.
2. A condução é arcada e da velha guarda. Não sofrem danos, por isso podem ir contra as paredes à vontade.
3. Existem vários tipos de corrida e modos de jogo, a maior parte dos quais "emprestados" de outros títulos de corrida bem sucedidos.
4. O objectivo é desbloquear os 55 carros, assim como todas as pistas, circuitos e modos. O valor de repetição está nas corridas pelo Live.
5. Se a Ford tivesse o mesmo apelo da Aston Martin ou da Ferrari, por exemplo, este título seria muito mais vistoso... e custaria o dobro.

Veredicto

É melhor do que o título anterior e oferece mais diversão e desafios. É competente, mas falta-lhe mais brilho e apelo.

6.7//10

Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighbourhood

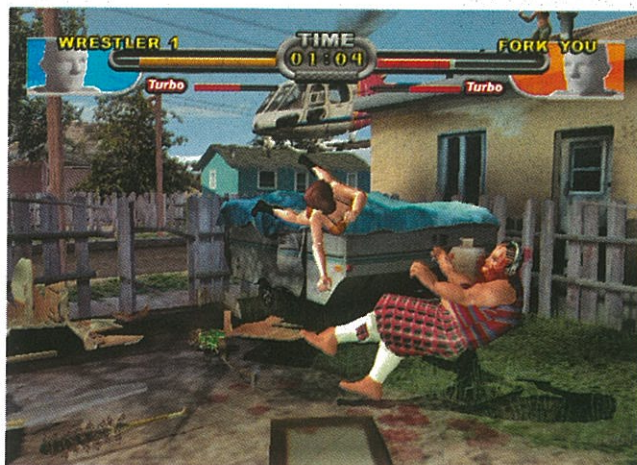
A sério, não experimentem isto em casa...

HÁ PESSOAS que nem com uma carga de pancada ganham juízo. Aparentemente a produtora de *BW2* padece do mesmo mal. O primeiro jogo era um título de *wrestling* apagado que não conseguiu criar impacto. Infelizmente a sequela vai na mesma direcção.

No modo Career os jogadores terão de criar um lutador para levar para as arenas suburbanas. As opções básicas de criação são ofuscadas quando comparadas com os detalhes de *THUG 2*. Os gráficos horríveis e a péssima detecção de colisão transbordam para o modo principal, com personagens a baterem no cenário e umas contra as outras. Podem atribuir movimentos ao vosso lutador, mas a compensação é parca.

Os combates, embora sejam brutais, o que nos agrada, estão muito mal executados, e aparentemente para sacar uma combo vencedora é preciso pontapear continuamente o adversário na cabeça enquanto ele está no chão. As armas são razoáveis; agarrem num taco com arame farpado e depois de umas agitadelas passam para o round seguinte sem perder pinga de energia. Pela primeira vez podem bloquear; só é pena que os adversários controlados pela IA não o façam mais vezes.

Com combates tão limitados, o modo Career torna-se repetitivo muito depressa. Os movimentos de agarrar o adversário quebram as combos de murro/pontapé/murro, embora o mais provável é que o outro inverta a situação a seu favor, livrando-se de ter a cabeça presa. Com um *multiplayer* só para dois, esta foi uma oportunidade desperdiçada de melhorar uma série decepcionante. Como está, *BW2* é esmagado por praticamente todos os outros jogos de luta.

Este vai mandar-vos ao tapete e depois esfregar a vossa cara nele.

Deve ser a única vez que este gordo vai ver mulheres a atirar-se a ele.

Metralhem os botões de forma furiosa!

Veredicto

Um pretendente a jogo de luta com um visual nada sofisticado e pouco cuidado.

4.0//10

Digimon Rumble Arena 2

"Digimon... Monstros digitais..."

LEMBRAM-SE de como adoravam as séries *He-Man* e *Transformers*? Vinte anos mais tarde, já percebemos que eram uma jogada de mestre do marketing, com o objectivo de vender enormes quantidades de merchandising. Quando vimos o logótipo da Bandai a aparecer durante os ecrãs de *loading*, sentimos uma ligeira trepidação. Alerta de merchandising!

Depois de deslumbrar a criançada na TV, os Digimon avançaram para a Xbox para mais uma sessão de desbaste de monstros digitais. Mas estejam descansados, porque a música *trance* e os gráficos psicadélicos só aparecem no menu.

Comecem por escolher uma personagem "fofinha" e embrenhem-se no modo Career em *single player*. Tendo pela frente um, dois ou três adversários, os jogadores têm de lutar até à morte em muitos e variados cenários, ou arenas Rumble. Estes cenários com várias camadas têm um elevado grau de detalhe e estão cheios de plataformas, buracos e *power-ups*. Usem estes a vosso favor e atirem os adversários para lava, água ou vapor para reduzir a sua energias.

As personagens têm uma quantidade limitada de movimentos, e não há muito lugar para combos impressionantes, mas a jogabilidade simplificada é imediatamente acessível para os jogadores mais novos. Distribuam murros e apanhem símbolos DigiUp para encher as vossas Digimeters e para poderem Digievoluir. A vossa criatura transforma-se num monstro com ataques mais poderosos. Encham outra vez a barra e evoluirão para um Digimon, uma versão robótica de um monstro, com uma série de movimentos ainda mais devastadores.

Adicionem mais personagens desbloqueáveis, bons gráficos e um modo *multiplayer* para quatro, e *Digimon* torna-se um jogo razoavelmente divertido para crianças. A acção é frenética e ficamos com uma sensação de enorme satisfação ao batermos numa criaturinha. Apontado apenas aos jogadores mais novos, mas uma viragem na direcção certa para atrair o universo Xbox, *Digimon* é uma boa razão para o vosso irmão mais novo vos roubar o controlador.

Conseguem escapar destas mandíbulas?

Bónus info

PRENDAS

Muitos produtos Digimon foram parar aos sapatinhos no Natal. Entre as diversas compras havia bonecos, Digi-Warriors, D-Tector Digivices e cartas coleccionáveis. Mas nada de lancheiras.

Cada personagem tem um ataque especial.

"A jogabilidade simplificada é acessível."

Cuidado para não caírem na lava...

Veredicto

Um *beat 'em up* divertido e frenético que transforma uma série popular num título decente para miúdos.

6.5//10

QUEM: A BANDA SONORA DE BW2 É COMPOSTA POR MÚSICA TIPICAMENTE ROCK, INCLUINDO MUDVAYNE, INSANE CLOWN POSSE, BIOHAZARD E DROPKICK MURPHYS.

O HUD atrapalha um pouco a acção.

A Hive cospe inimigos (literalmente).

Protejam os vossos colegas de equipa.

Apontar/disparar: as duas acções essenciais.

Carreguem Cima e mudem a perspectiva.

Robotech Invasion

Diversão na primeira pessoa para toda a família

Bónus info

EM DUAS RODAS
Ser um guerreiro Robotech tem as suas vantagens. Com uma ou duas horas de jogo vão ter acesso a um par de rodas. Ao carregarem no botão Y podem transformar-se numa mota equipada com mísseis. Podem transformar-se dentro dos edifícios, o que é algo estranho.

Prod: Vicious Cycle	Edit: Take-Two/Gl. Star
Jog: 1-2; 2-8 S. Link	Live: 2-8 jogadores
Lanç: Não disponível	
www.globalstarsoftware.com/robotechinvasion	

TODOS ASSOCIAMOS os FPS a um público mais experiente, mas *Robotech Invasion* é claramente dirigido aos jogadores mais jovens que apenas agora entram em contacto com o género. Não é bem um *Halo* para crianças, mas é algo nessa linha. Ainda nos lembramos do último título *Robotech* a surgir na Xbox (*Robotech: Battlecry*), que não conseguiu captar a atenção dos jogadores, apesar do grafismo em *cel shade* bem avançado para a altura. Dois anos depois, o franchise seguiu uma nova direcção sob o comando da produtora Vicious Cycle, e como os FPS estão cada vez mais na moda, porque não utilizar a artilharia pesada?

A acção está localizada no século XXI, onde os humanos descobriram a tecnologia Robotech, que facilita as viagens espaciais. Mas quando a Humanidade entra em contacto com uma raça alienígena conhecida como Invid, que almeja a conquista da Terra, não vos resta outra hipótese que não seja utilizar esta tecnologia para salvar o mundo... outra vez. Não queremos revelar muito, mas existem algumas surpresas pelo caminho, e a inclusão de uma segunda personagem é a maior de todas.

O Gatilho esquerdo serve para fazer *lock-on*.

Ao dar início ao jogo ficámos surpreendidos com a suavidade dos controlos. Já vimos muitos FPS saírem prejudicados pelos controlos defeituosos, mas em *Invasion* os movimentos e o sistema de mira são bem sólidos. No entanto, a jogabilidade é muito linear e o ritmo acelerado do enredo não vos dá muito tempo para explorar os enormes cenários. Como podem ver pelas imagens presentes nesta página, o HUD é bem diferente em comparação com outros shooters. Na verdade, é tão diferente que chega a perturbar o desenrolar da acção no ecrã. Aqui encontram também uma enorme seta verde que aponta a direcção a seguir, dando a sensação de que estamos a ser guiados pela mão durante todo o jogo.

A jogabilidade repetitiva também não será um desafio para todos aqueles que terminaram pelo menos um FPS durante a sua carreira de jogadores. Têm objectivos a cumprir, mas todos eles são atingidos mais ou menos da mesma maneira e os inimigos repetem-se constantemente, o que torna esta experiência em algo de enfadonho.

Mas se encararem este jogo como um FPS fácil de dominar e dirigido principalmente a um público mais jovem não sairão decepcionados. Não é um jogo emocionante e acaba por ser demasiado fácil, mas com as opções *multiplayer* (online e offline) para oito jogadores, este poderá ser o berço dos veteranos de FPS de amanhã. Se, no entanto, já atingiram esse estádio, não vão achar o desafio minimamente interessante.

Sumário

ROBOTECH INVASION OS FACTOS QUE PRECISAM DE SABER!

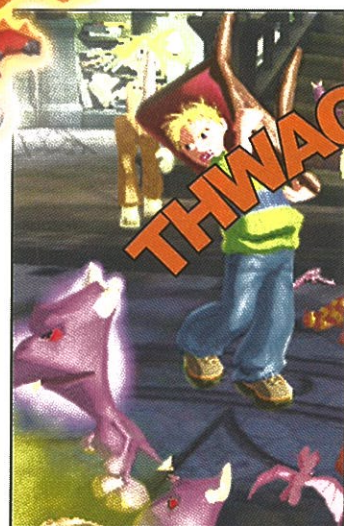
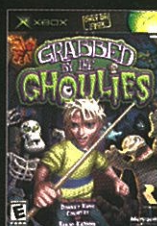
1. Fácil de dominar pelos jogadores mais jovens, mas os fãs inveterados de FPS vão achá-lo demasiado fácil.
2. Os controlos funcionam bastante bem. É bom ver que este aspecto foi abordado com atenção, tornando o jogo mais agradável.

3. Bastantes opções *multiplayer*. Encontram desde modos para dois jogadores em ecrã dividido a System Link e Live.
4. A jogabilidade acaba por se tornar repetitiva e as armas não são muito variadas.
5. Jogar com uma segunda personagem adiciona uma nova perspectiva à acção e maior longevidade à experiência.

Veredicto

Um *shooter* de linha *budget* muito "cartoonesco" que vai apelar em primeira instância a um público mais adulto.

6.0//10

Os zombies não fazem mal a ninguém. Sobretudo depois de lhes teres dado uma sova com os seus próprios braços.

FROM THE CREATORS OF DONKEY KONG COUNTRY AND BANJO-KAZOOIE

Sê bem-vindo a Ghoulhaven Hall, a casa assombrada do terrível Barão von Ghoul. E só tu e Cooper é que lá estão para lutar contra tudo o que o terrível Barão do Mal põe no vosso caminho. Armados com cadeiras, tacos de bilhar e mesas, vocês vão abrir caminho por 50 salas, esmagar esqueletos, andar à porrada com demónios ninja, matar galinhas vampiras e montes de outras criaturas horríveis que não sabem lutar limpo. Isto tudo, sempre com cuidado, para não serem mordidos, queimados ou mesmo mumificados. Por isso, respira fundo e deixa os teus medos para trás, porque tens uma casa para deitar abaixo.

it's good to play together

xbox.com/ghoulies

©2003 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, o logótipo Microsoft Game Studios, Grabbed by the Ghoulies, Banjo-Kazooie, Rare, o logótipo Rare, Xbox e os logótipos Xbox são ou marcas registadas ou marcas da Microsoft Corporation ou da Rare Limited nos Estados Unidos e/ou noutros países. A Rare Limited é uma empresa subsidiária da Microsoft Corporation.

Cabela's Dangerous Hunts

Caça a sério e nem um lança-mísseis à vista

A esta distância já estão em perigo.

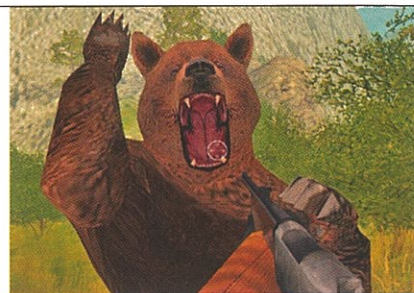
A SÉRIE DE JOGOS de caça *Cabela* é bastante popular nos Estados Unidos, mas aqui em Portugal é praticamente desconhecida, apesar de o país estar cheio de pessoas que passam horas a vaguear pelo mato a dizimar criaturas da Mãe Natureza. *Dangerous Hunts* assinala a estreia do franchise na Xbox, mas se estão à espera de um jogo de ritmo acelerado, esqueçam.

Por incrível que pareça, *Dangerous Hunts* é um simulador de caça que vos manda para o meio da natureza e vos desafia a "eliminar" alguns dos animais mais selvagens do mundo, incluindo ursos, leopardos, rinocerontes e búfalos. No modo Career Hunt também têm animais de menor porte. Se forem ágeis a disparar, podem saltar logo para as opções Quick Hunt ou Action Zone, mas a jogabilidade é praticamente igual independentemente do modo que escolherem: palmilhar quilómetros e quilómetros, ver um animal e disparar antes que ele vos ataque. E é tudo.

O modo Career Hunt inclui vários desafios em 12 locais de todo o mundo e em épocas do ano diferentes. As armas também são inspiradas nas verdadeiras, por isso não contem com lasers ou sabres de luz; aqui só há caçadeiras, revólveres, arcos e facas, como na caça a sério. Os cenários são réplicas autênticas dos reais e a jogabilidade na primeira pessoa também não está nada mal.

No entanto, o jogo não tem muita acção nem é tão intenso como nos querem vender. É lento e monótono. Perseguir animais pelo mato não é propriamente uma experiência excitante, mesmo que sejam caçadores natos. Há no mercado muitos jogos na primeira pessoas bem melhores e até a novidade de caçar ovelhas rapidamente se esgota. Um jogo em perigo de extinção.

Bónus info

CHEIRA-ME A JANTAR
Têm de ficar a favor do vento para que a vossa presa não sinta o vosso cheiro. A opção HUD tem uma barra que vos diz para que lado sopra o vento.

Acertem-lhe na boca e calem-no.

"Até a novidade de caçar ovelhas se esgota."

Procurem trilhos na neve e sigam-nos.

Veredicto

Lento, monótono e pouco entusiasmante. Evitem-no, mesmo que gostem de jogos para se rirem.

3.0//10

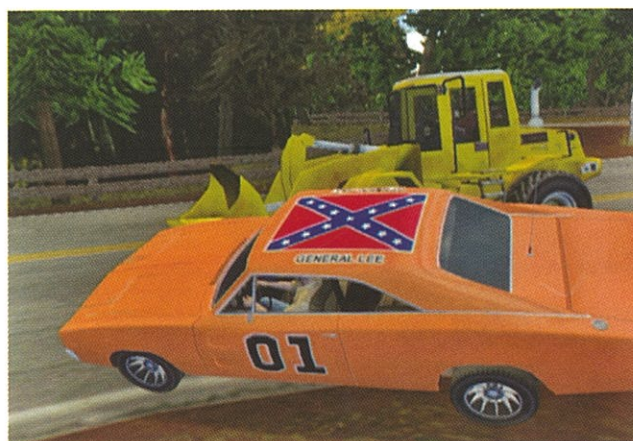
The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee

Como uma Daisy Duke moderna: estéril onde antes era fértil

LEMBRAM-SE da série de TV *Os Três Duques*? Sim, aquele em que dois irmãos tinham um carro com uma bandeira no tejadilho e no qual entravam sempre pela janela? Não eram os heróis mais *cool* de todos os tempos? Então, preparem-se porque os rapazes tiveram direito a uma conversão digital.

The Return Of General Lee anuncia mais uma aventura para Bo, Luke e Daisy. Boss Hogg está a planear demolir um orfanato e cabe aos Dukes pôr fim aos seus planos macabros. Como? Percorrem de carro níveis campestres apanhando caixas e chocando contra cenários cheios de *bugs*.

O General Lee não é exactamente o mais robusto dos veículos, nem se aproxima do da série de TV. Ao menor sinal de uma pedra ameaçadora atira-se para o ar ou cai para o lado. É tão desengonçado que admira como é que consegue manter-se na estrada. O terreno, seja estradas de terra batida, alcatrão ou um campo de arbustos, tem sempre o mesmo efeito: escorregamos, derrapamos e fazemos piões. E o pior que vos pode acontecer é depararem-se com um carro controlado pela IA na estrada. Ponham-se no seu caminho e digam adeus à vida.

Pontos positivos: as vozes são excelentes e há alturas em que por momentos temos a sensação de estarmos num velho episódio de TV. No geral, este jogo pensa que é uma versão provinciana de *GTA*, mas é tão insípido. Já vimos e fizemos tudo isto antes, mas com mais espectacularidade.

Tentem evitar a escavadora e ela acaba por surgir no vosso percurso.

Quando o General salta, podem tocar a buzina.

Destruam as barricadas! Ah, doido!

Veredicto

Não vale a pena. É tão inferior a *GTA* e a *FlatOut* que nos faz perguntar porque é que a licença foi vendida.

4.7//10

Blowout

Perdido no espaço? Não se perdia nada...

O ESPAÇO É um local bem grande. Grande o suficiente para gerar uma quantidade quase infindável de jogos interessantes e originais. Mas tal não é o caso de *Blowout*. O enredo rebuscado, que é rapidamente relegado para segundo lugar, envolve um Marine durão encarregue de investigar uma nave espacial deserta e exterminar os "Xenomorphs", utilizando esta terminologia exacta. Não sabemos se já ouviram falar de *Alien*... Até a nave da sequência de abertura é parecida com a do clássico de James Cameron. Sendo assim, a Majesco também poderia ter "resgatado" para o seu jogo a excelente apresentação do filme. Texturas insípidas e cenários repetitivos? Não, obrigado.

Como se ter o aspecto de um jogo de PS one não fosse o suficiente, ter a mesma jogabilidade é um crime ainda maior, já que envolve atravessar corredores labirínticos praticamente infindáveis, saltar de nível em nível com a ajuda de elevadores e o vosso fiel *jetpack* e eliminar inimigos. Ah sim, os inimigos. Parecem refugo do filme *Vida de Insecto*, e se metem medo não é nem por sombras devido ao seu aspecto "temível"... O vosso armamento também deixa muito a desejar. O lança-chamas tem a potência de um grelhador e a metralhadora aquece passado pouco tempo. Quase conseguimos ouvir o Cabo Hicks a gritar "rajadas curtas e controladas!", tais são os paralelismos com *Alien*.

Existem várias armas para utilizar, mas é preciso estar parado para alternar entre elas, o que é bastante aborrecido, especialmente durante um tiroteio. A mira é para esquecer, e as batalhas contra os *bosses* são um remédio indicado para as mais poderosas insónias.

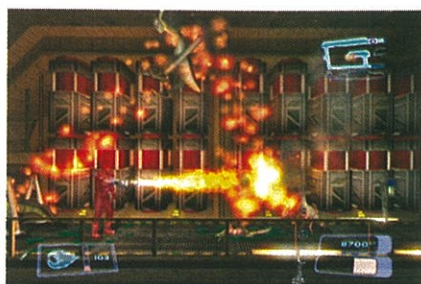
Foi com grande trepidação que testámos *Blowout* e todos os nossos receios foram confirmados, um após o outro. Os *shooters* de *scrolling* horizontal nunca encontraram terreno fértil na Xbox, e *Blowout* é apenas mais um exemplo de que a História está condenada a repetir-se.

Mas que lata de insecticida tão forte!

Peguem no escudo e protejam-se dos ataques.

"O lança-chamas tem a potência de um grelhador."

Bónus info

ROGER A JACTO
A vossa personagem tem um *jetpack*. Utilizem-no para subir a beirais fora do alcance e para evitar os ataques dos inimigos ao nível do solo.

Formigas gigantes assadas são uma iguaria.

Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny

O destino está nas cartas... ou algo parecido

EXISTEM CERTAS coisas que os adultos nunca compreenderão. A abençoada ignorância da juventude faz com que coisas agora absurdas, como saltar para cima de poças de lama, besuntar a cara de chocolate e brincar com tudo o que os cães possam largar no passeio, fossem na altura passatempos perfeitamente aceitáveis. Os adultos também ficam baralhados com a obsessão que muitas crianças parecem ter em relação a uma certa colecção de cartas que coexiste com um certo desenho animado de relativo sucesso por entre as hostes mais jovens. E se alguma vez acordaram estupidamente cedo durante um fim-de-semana (ou chegaram a casa às oito da manhã após uma noitada) já se depararam com certeza com o fenómeno *Yu-Gi-Oh*.

O pequeno YuGi descobre um misterioso pingente na loja do seu avô, pingente esse que lhe dá a habilidade de utilizar vários poderes mágicos enquanto batalha contra adversários no seu jogo de cartas coleccionáveis favorito. Uma versão virtual desse mesmo jogo nunca será tão interessante, mas *Dawn of Destiny* fornece uma experiência bem mais envolvente. Em parte isto acontece porque os principiantes começarão por andar "às aranhas" devido à ausência de um tutorial. A premissa é simples: os jogadores devem utilizar o seu baralho de cartas para derrotar os adversários com base nos atributos dos monstros.

Podem colocar as cartas em posição de defesa ou de ataque. As cartas Spell podem ser acumuladas com as dos monstros de modo a aumentar as habilidades destes, enquanto as Trap cancelam o ataque adversário. Assim que um combate tem início, as duas criaturas enfrentam-se e a vencida desaparece numa nuvem de fumo. Todos os jogadores têm um total de pontos de vida, que decresce sempre que um monstro é derrotado. Quando chega a zero é Game Over.

Podem ainda jogar através de System Link, mas os modos são os mesmos. Se entendem todas as regras e combinações deste jogo ou gostam dos desenhos, experimentem este título.

Não irritem o senhor cogumelo. Ele esmagar-vos-á!

Escolham um monstro e aumentem-lhe as habilidades com cartas Spell.

A Library descreve todos os monstros.

Atari Anthology

Os jogos que deram início ao fenómeno voltaram

A MAIS RECENTE ONDA de nostalgia a atingir a Xbox convida os jogadores a experimentarem os títulos que iniciaram o fenómeno dos videojogos. Esta antologia junta vários jogos lançados para a velha consola Atari 2600, com um total de 85 desafios.

A Atari é muitas vezes sinónimo de *Space Invaders* e do estilo de jogabilidade que este introduziu: mauzões no topo do ecrã e uma pequena arma em movimento no fundo. Apesar de alguns destes jogos seguirem a mesma fórmula, a secção de aventura oferece desafios mais intuitivos. Na série *Sword Quest*, por exemplo, a banda desenhada original faz parte do jogo e podem consultá-la para encontrar pistas enquanto exploram as diversas salas.

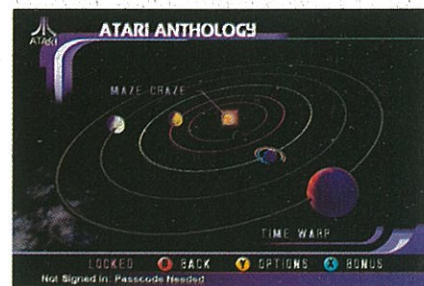
O modo Bónus contém velhos manuais de jogo digitalizados, assim como muitos dos pequenos anúncios que acompanhavam os jogos na altura em que saíram. É uma boa ideia, mas as letras mais pequenas dos manuais são muito difíceis de ler, por isso não são de grande utilidade. A bela interface e os menus modernos não distraem da qualidade gráfica dos jogos: é tudo muito 1983.

Enfrentar estes desafios primitivos depois de jogar *Halo 2* (Edição 18, 10.0), por exemplo, vai dar origem a uma de duas reacções: vão apaixonar-se imediatamente pela mecânica simplista ou esmagar o comando. E não contem com curvas de aprendizagem. Os analógicos diferem em sensibilidade de jogo para jogo, o que torna a habituação ainda mais complicada.

Vale a pena lembrar que, apesar da quantidade de jogos disponíveis, é a qualidade que conta. Para mais, metade destes títulos estão disponíveis para telemóvel e muitos deles podem ser jogados com recurso a caneta e papel - já jogaram à Forca? Em resumo, um caso em que os pixéis ao quilo não compensam a compra.

↑ *Steeplechase* é impróprio para cardíacos, como podem ver.

↑ A secção Casino: apenas para veteranos.

> "Não existe nenhuma curva de aprendizagem."

↑ Vejam o *Maze Craze*! OK, já chega.

Bónus info

PRÉ-HISTÓRIA
Existe uma opção para colocar o ecrã a preto e branco. E já agora recomendamos que desliguem o aquecimento central.

Veredicto

Não consegue competir no mercado actual, mesmo a preço reduzido. Comprem-no apenas se forem fanáticos pela Atari.

4.4//10

Scaler

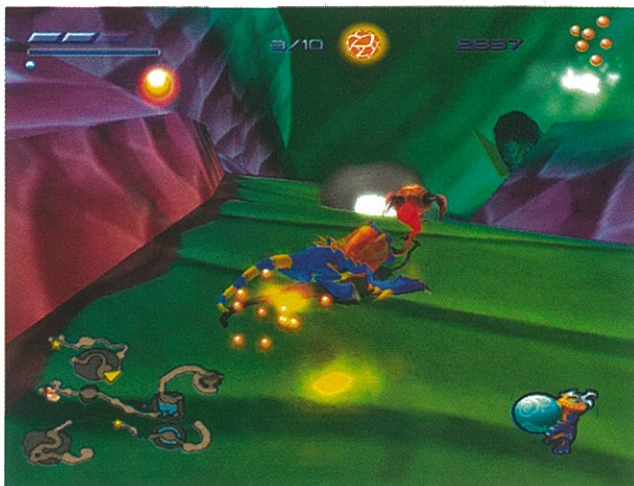
Jogo de plataformas genérico com tendências répteis

A O PRIMEIRO CONTACTO com este jogo pode ser confuso, especialmente se levarmos em conta o enredo, que gira à volta de um rapaz que, ao ser interrogado pelo general de um exército de dragões malvados, é atingido por electricidade e transforma-se num lagarto azul, sendo teleportado de seguida para o mundo dos dragões. Nós avisámos que era confuso... Mas esqueçam tudo isto e limitem-se a apreciar o caos.

Se a lagarta fumadora de ópio de *Alice no País das Maravilhas* alguma vez fosse responsável pela criação de cenários num videojogo, eles seriam parecidos com os de *Scaler*. Cores berrantes e psicadélicas, cogumelos gigantes e mauzões que parecem saídos de *Critters 3* dão o seu contributo a esta experiência verdadeiramente bizarra. O movimento de Scaler, a personagem principal, é muito escorregadio, o que rapidamente se torna frustrante quando os saltos mais complicados entram em cena. Os ataques de longo alcance, efectuados com a comprida língua de Scaler, permitem também quebrar vários objectos presentes no cenário.

Todos os níveis fornecem uma mistura de puzzles simples com corridas através de um género de carris que nos permitem saltar de nível em nível. Scaler tem a possibilidade de melhorar vários atributos, dependendo da quantidade de orbes dourados recolhidos. Ao destruir inimigos específicos, Scaler tem também a possibilidade de assumir a sua forma. Por vezes estas manobras são vitais para a progressão no jogo e mantêm a jogabilidade sempre variada.

É óbvio que este não é um título revolucionário, mas é bem sólido e com um pouco mais de cuidado na apresentação poderia ter ascendido aos píncaros dos jogos de plataformas.

↑ Os níveis nos carris são muito divertidos.

↑ Usem o ataque da língua em certas etapas.

↑ Os ovos provocam reacções em cadeia.

Veredicto

Muito genérico, mas não deixa de ser divertido. A adição de várias personagens é o ponto mais forte.

6.3//10

PARA COLECCIONADORES: NO EBAY ENCONTRAM EMOÇÕES RETRO A SÉRIO NA FORMA DE UMA CONSOLA ATARI 2600. COMPREM JÁ!

+

12 DVDs COM DEMOS JOGÁVEIS

+

JOGO HALO 2 GRÁTIS

=

2 x € 47,94

EXCLUSIVO PARA DÉBITO DIRECTO

ASSINE JÁ! Quantidades limitadas ao stock existente

INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA:

A ○ **12 edições Revista Oficial Xbox + Jogo Halo 2 GRÁTIS** .... **2x € 47,94**
(Exclusivo para débito directo. Se optar por cheque ou vale postal, deverá efectuar um pagamento único de € 95,88)

B ○ **12 edições Revista Oficial Xbox (só paga 10 edições)** .... **€ 79,90**

Nome: ______

Morada: ______ C.Postal: ______

Telefone: ______ e-mail: ______ Número de Contribuinte ______

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ Envio Cheque nº ______ à ordem de Goody, S.A. no valor de € ______

○ Envio Vale de Correio ______ à ordem de Goody, S.A. no valor de € ______

○ Por débito em conta (por favor preencher a autorização de débito directo):

Autorização de débito directo

Por débito na minha conta abaixo indicada queiram proceder ao pagamento das importâncias que lhes forem apresentadas pela GOODY S.A., referente à minha assinatura. A minha assinatura renova-se automaticamente por 12 meses com um desconto mínimo de preço de capa de 20% (prestação única).

Banco ______ Balcão ______ IBAN/NIB P T 5 0 ______

Nome do Titular ______ Número de Contribuinte ______

Assinatura ______ Data ______

Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre* nº16001 • 1951- 970 Lisboa

*Não necessita de selo

Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar Paula Canelha: Tel: 21 862 15 43 / E-mail: assinaturas@goody.pt

Nota: A oferta será enviada após boa cobrança e sujeito a disponibilidade de stock.

Oferta válida apenas para território português.

XBOX

Promoção válida até 10 de Fevereiro de 2005. O processamento da assinatura poderá demorar até 4 semanas.

ASSINE
HOJE MESMO A
REVISTA OFICIAL XBOX POR UM ANO
GRÁTIS
XBOX
ONLY ON XBOX
LIVE ONLINE ENABLED
HALO 2
16+
BUNGIE
Microsoft
E RECEBA GRÁTIS O JOGO
HALO 2
PARA A SUA XBOX!

Play:More

ESTA É UMA maneira de tirarem ainda mais proveito dos vossos jogos. Desde truques e dicas, às aulas de mestre até aos guias para principiantes, aqui podem encontrar tudo, explorar qualquer lugar e vencer qualquer pessoa.

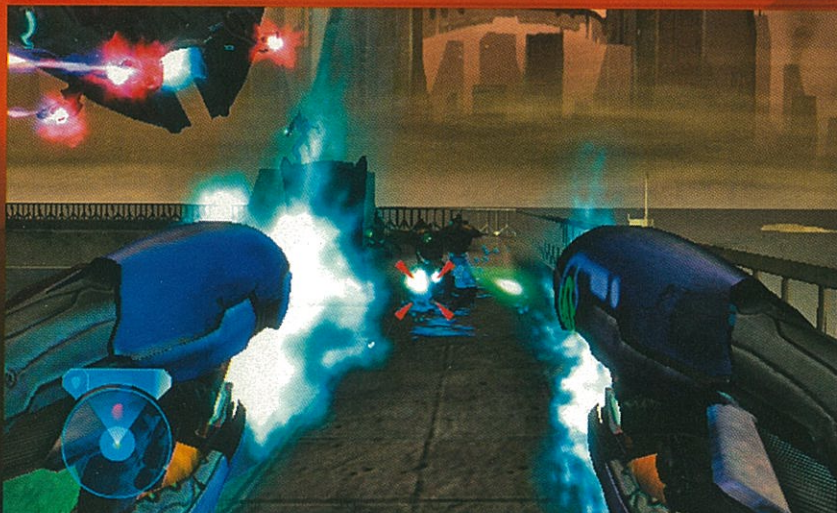
É jogar até gastar o disco. Esta secção é também uma maneira de demonstrarem as vossas capacidades, provando que são os melhores e conquistando um merecido lugar entre a nossa comunidade de jogadores Xbox de topo. Resumindo, tem tudo a ver com ganhar prémios, superar desafios e conquistar o respeito dos outros.

O Play: More é onde vocês fazem da Revista Oficial Xbox a vossa revista.

DEMO: THE INCREDIBLES

DEMO: CONKER: LIVE & RELOADED

DEMO: OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

Conteúdos

GUIA: HALO 2

No DVD...

TODOS NÓS precisamos de descansar de *Halo 2* de vez em quando. O nosso DVD deste mês é perfeito para preencher esse tempo livre com seis demos explosivas! *Burnout 3* é a demo Live do mês. Podem fazer Takedowns a um máximo de cinco jogadores via Live no perigoso circuito Downtown. *Prince of Persia: Warrior Within* inclui dois bonitos níveis. Antes de testarem as vossas habilidades acrobáticas no nível Palace, passem pelo útil tutorial de combate. *Conker: Live & Reloaded* é um dos jogos com melhor aspecto de sempre da Rare. Tomem de assalto a praia com o vosso esquilo preferido e de seguida conquistem dois níveis deslumbrantes de *Otogi 2*. *Tiger Woods 2005* dá-vos um gostinho dos novos modos e campos. Finalmente, vistam o fato de super-herói na nossa demo de *Incredibles*!

Prince of Persia: Warrior Within

Análise: Edição 19 | Pontuação: 9.1 | Jogadores: 1

HÁ ALGUNS ANOS, o Príncipe da Pérsia desafiou o seu destino e foi amaldiçoado pelas Areias do Tempo (Sands of Time). Agora o poderoso demónio Dahaka persegue-o por terra e por mar. A única forma de o travar é viajar no tempo e impedir que as Sands of Time sejam criadas.

A caminho da misteriosa ilha onde foram criadas, caem numa emboscada montada por uma legião de Raiders e Executioners, liderados pela maléfica Shadee. Sigam as instruções que aparecem no ecrã para executar ataques especiais e movimentos mortais. É melhor matar um inimigo com estilo, porque cortá-los aos pedaços liberta mais Sands of Time.

Ao acumularem Sands enchem a vossa barra de controlo do tempo. Podem voltar atrás no tempo uma vez por cada lua amarela da barra. Se ficarem com as calças de balão presas num buraco de espigões, mantenham pressionado o gatilho L e façam o tempo andar para trás até a um ponto antes de caírem.

A nossa demo tem uma característica nova interessante, que é a capacidade de usar duas armas ao mesmo tempo. Aproximem-se de uma espada, machado ou marreta abandonados e carreguem no botão B para os apanhar. Agora podem executar novos combos devastadores. Quando já não precisarem da arma secundária, mantenham pressionado o B durante alguns segundos e larguem para atirar a arma à criatura mais próxima.

↑ O Príncipe está mais adulto e mais sombrio.

- Analógico esquerdo: MOVER-SE
- Analógico direito: CÂMARA
- Direccional: NÃO UTILIZADO
- A: SALTAR
- B: APANHAR/ ATIRAR ARMA
- X: ATACAR
- Y: ATACAR/SALTAR
- L: SANDS OF TIME
- R: SALTAR NA PAREDE/ INTERAGIR
- Branco: CÂMARA PANORÂMICA
- Preto: PRIMEIRA PESSOA

Burnout 3: Takedown

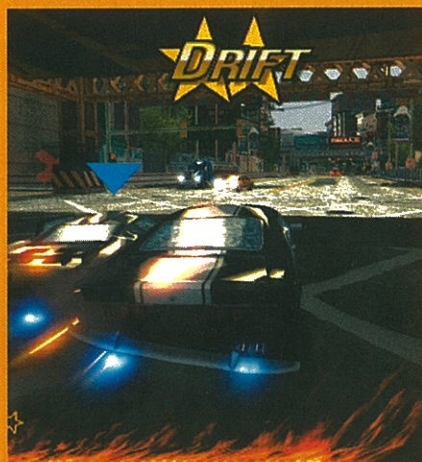
Análise: Edição 17 | Pontuação: 9.4 | Jogadores: 1 | Live: 2-6 jogadores

O QUE PODERÁ ser mais emocionante do que atirar um bólide vistoso contra um pilar? *Burnout 3: Takedown* dá-vos a oportunidade de fazer isso mesmo a outros cinco jogadores online!

Esta demo é compatível com o Xbox Live, por isso têm de se ligar online para a jogar. Depois basta entrar no *lobby* e encontrar um jogo que esteja a decorrer. Aqui seleccionem Optimatch para procurar jogos com as vossas opções preferidas.

Em alternativa, criem o vosso próprio jogo usando a opção Create Match, que vos abre um *lobby* onde se podem juntar mais cinco jogadores. Como anfitrião, terão de esperar que apareçam jogadores suficientes e depois carregar no Start quando aparecer o respectivo ícone. Podem escolher entre dois tipos de jogos: Race e Road Rage.

Race é uma corrida de três voltas normal em que cada jogador tem de tentar cruzar a meta em primeiro lugar. Road Rage divide os jogadores em duas equipas: vermelha e azul. A equipa vermelha tem de cruzar a meta antes de a azul ter hipótese de os atingir com Takedowns. Para executarem um Takedown, batam contra um adversário, empurrando-o contra um muro ou outro carro. Em determinados pontos do circuito podem fazer Takedowns especiais. Façam outro piloto chocar contra um pilar de cimento para o Takedown Pillar Driller.

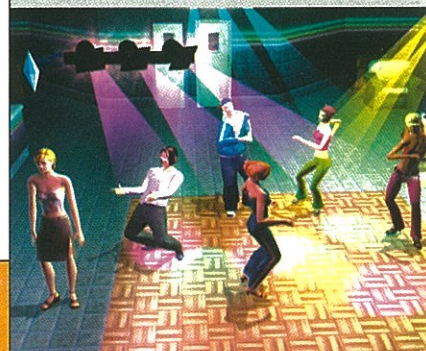
Espreitem as *stats* do adversário antes de iniciarem uma corrida. Seleccionem o nome dele, carreguem no A no *lobby* e poderão ver quantas corridas ele ganhou e em que ranking está no mundo de *Burnout*.

↑ Objectivo: abalroar os adversários. Takedown!

- Analógico esquerdo: GUIAR
- Analógico direito: NÃO UTILIZADO
- Direccional: GUIAR
- A: BOOST
- B: NÃO UTILIZADO
- X: OLHAR PARA TRÁS
- Y: MUDAR PERSPECTIVA
- L: TRAVAR
- R: ACELERAR
- Branco: NÃO UTILIZADO
- Preto: NÃO UTILIZADO

Saves

BOSSES demasiado difíceis e missões impossíveis não existem. Aqui no Play: More estamos determinados a dissecar todos os jogos Xbox e trazer-vos os Saves mais quentes do momento. Este mês temos Saves para 15 jogos:

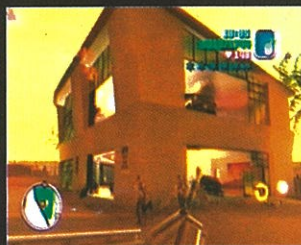
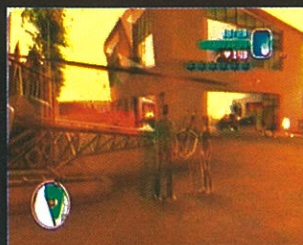
Need for Speed Underground
Jogo 100% completo: todos os carros e pistas desbloqueados. Inclui dois carros inspirados no filme *Velocidade Furiosa*.

The Sims: Bustin' Out
Modo Bust Out 100% completo com todos os itens e móveis desbloqueados.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Oito *saves* em vários pontos ao longo do jogo, até ao último *boss*. Todos os FMV e modos de jogo desbloqueados.

Spider-Man 2
Metade do jogo com muitos Hero Points e habilidades desbloqueados.

Driv3r
21 repetições para ver. Todos os carros e níveis desbloqueados.

Replay

Como causar uma explosão em *Vice City*: empilhem muitos carros no stand e provoquem uma reacção em cadeia. Quase rebenta com o tecto!

Como......
Fazer Download dos Saves

NOS MENUS Saves e Conteúdo Extra destaquem a opção e cliquem A para fazer o download para o disco rígido. Se o Save ficar cinzento e não puder ser seleccionado, já têm um deste tipo. No ecrã de memória no Dashboard, apaguem o Save e, da próxima vez, a opção aparece a branco.

Tiger Woods PGA Tour 2005

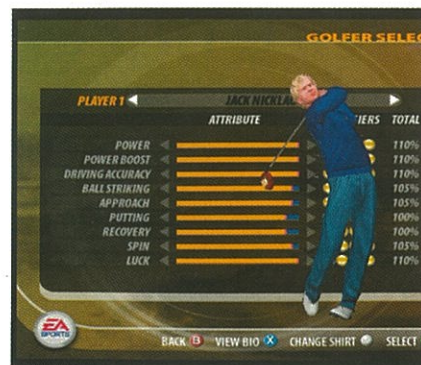
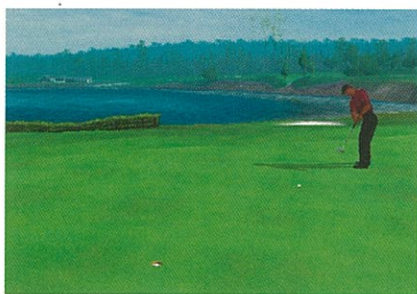
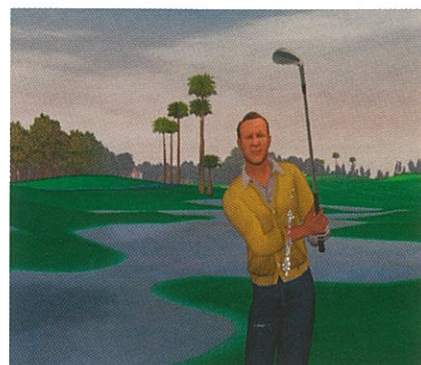
Análise: Edição 17 | Pontuação: 8.7
Jogadores: 1

TIGER WOODS não é só o homem que mudou o golfe; também ajudou a dar grandes saltos no mundo dos videojogos de desporto. Grande homem! A nossa demo inclui buracos complicados retirados de quatro campos bem conhecidos, já para não falar de um gostinho dos modos Game Face 2, Legend Macth e Tiger Proofing.

Os buracos disponíveis nos modos Play Golf e Legend Match são Sherwood #15, Colonial #15, Edgewood #18 e Greek Isles #1. Vocês têm a opção de jogá-los um a seguir ao outro, ou então saltar directamente para o vosso preferido. Play Golf é um jogo de treino em *single player*, enquanto Legend Match vos coloca frente a frente com Jack Nicklaus.

Se ficarem uma tacada abaixo do outro jogador não se preocupem; agora há uma nova opção chamada Tiger Vision que vos ajuda a apanhá-lo. Quando quiserem fazer um *putt* muito longo, carreguem e mantenham o botão Branco. Aparece um pequeno ponto amarelo no *green*, indicando o sítio exacto onde devem acertar. Só têm uma tentativa por jogo, por isso usem-na com sabedoria.

Outra das novidades é o modo Game Face 2. Agora mais desenvolvido, permite-vos criar um golfista de raiz, personalizando todos os pormenores. Porque não colocam a vossa própria cara no jogo?

O modo Tiger Proofing usa um sistema semelhante a menus, mas aqui criam o melhor buraco de sempre. Mudem a largura do *fairway*, a profundidade da poça de água e até a cor das árvores!

- BALANÇAR TACO/ RODAR
- BALANÇAR TACO/ RODAR
- MOVER MARCADOR
- A MUDAR A CÂMARA
- B FAZER ZOOM AO ALVO
- X MUDAR TIPO DE TACADA
- Y REINICIAR MARCADOR DE TACADA
- L TROCAR DE TACO
- R TROCAR DE TACO
- BOOST/TIGER VISION
- CONTROLAR/ POSIÇÃO DA BOLA

The Incredibles

Análise: Edição actual | Pontuação: Ver pág. 68
Jogadores: 1

BOB PARR, mais conhecido como Sr. Incredible, é muito mais do que um pai vulgar. Tem 2 metros de altura e 160 Kg de peso em músculos sobre-humanos, e ainda é dotado de uma força e agilidade incríveis. Depois de se reformar da carreira de super-herói há 15 anos, agora combate a monotonia como agente de seguros, isto até um super vilão de nome Syndrome ameaçar destruir o mundo.

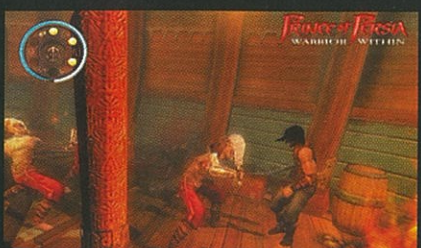
Na nossa demo vocês têm de se infiltrar na arena de robôs de Syndrome e destruir o guardião biónico gigante no fim. Pelo caminho terão de derrotar guardas, destruir paredes à força de murros e até pilotar um disco voador.

Uma excelente técnica é agarrar um guarda carregando no botão B e depois atirá-lo como um projéctil contra outros inimigos carregando no B ou no Y. Em alternativa, podem atirá-lo contra o gerador do campo de energia ou até contra uma pilha de caixas de explosivos.

Pilotar o OVNI é um processo automático; preocupem-se em apontar a arma laser. Derrubem as três torres de defesa de laser para avançarem para a área seguinte.

O guardião robô é um osso duro de roer. Tem uma armadura demasiado forte para ataques normais. Esperem que ele dispare uma bomba verde e depois apanhem-na e atirem-na para o sítio de onde veio. Três arremessos directos deverão ser suficientes para destruir a ameaça metálica. Não se esqueçam de largar as bombas antes de os seus cronómetros chegarem a zero. Não querem acabar com os dedos esturricados, pois não?

- MOVER-SE
- CÂMARA
- NÃO UTILIZADO
- A SALTAR
- B AGARRAR/ATIRAR
- X MURRO
- Y SUPER MURRO
- L NÃO UTILIZADO
- R RASTEJAR
- CENTRAR CÂMARA
- NÃO UTILIZADO

CORRAM para o mastro na proa do barco e carreguem em X ou Y para desencadear um vendaval de aço. Tudo o que apanharem ficará feito em pedaços!

Conker: Live & Reloaded

A GUERRA NÃO faz sentido, principalmente quando envolve esquilos e ursos a matarem-se uns aos outros. Conker, o último esquilo vermelho do mundo, foi capturado e "alistado" num exército de roedores cinzentos. O ataque praia acima em direcção ao reduto dos Tediz parece uma missão suicida, e provavelmente é mesmo.

Não vão durar dois segundos na linha de fogo dos Tediz. Protejam-se atrás de uma barreira de metal logo que os inimigos começarem a disparar. Esperem que eles parem para recarregar e corram para o próximo abrigo.

Se chegarem ao bunker sãos e salvos ganham acesso à Uzi de Conker, carregando no B. Desfaçam o cadeado da porta aos tiros e irrompam por ali dentro, eliminando todos os Tediz que vos apareçam à frente. Façam zoom carregando no analógico direito para darem tiros com maior precisão, e recarreguem com o X.

Os Tediz não são os únicos obstáculos que terão de enfrentar no bunker. Os lasers de infravermelhos activam uma armadilha explosiva mortal. Carreguem no B para pôr de lado a vossa arma e mantenham pressionado o gatilho direito para rastejar por baixo dos raios. Em alternativa, carreguem no A para saltar e outra vez no A a meio do salto para usarem a vossa cauda como hélice de helicóptero. A altura extra que ganham deverá ser mais que suficiente para evitarem os raios laser.

No fim da missão Conker terá de enfrentar os Tediz. Façam *strafe* para a esquerda e para a direita para evitarem as seringas e os bisturis deles, sem deixar de disparar a Uzi. Depois de derrotarem os Tediz, salvem o último esquilo que resta de um destino pior do que a extinção. Boa sorte, soldados!

- MOVER
- APONTAR/(CLIQUE) ZOOM
- NÃO UTILIZADO
- A SALTAR
- B ACÇÃO
- X RECARREGAR
- Y NÃO UTILIZADO
- L OLHAR EM VOLTA
- R AGACHAR/ DISPARAR
- NÃO UTILIZADO
- NÃO UTILIZADO

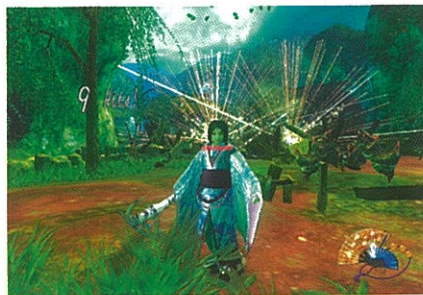
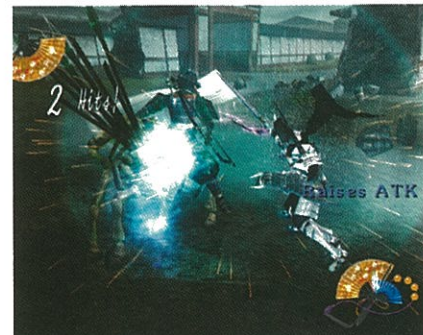
Otogi 2: Immortal Warriors

QUANDO VIMOS Raikoh pela última vez ele tinha voltado para o seu túmulo solitário depois de ter derrotado o perverso lorde Michizane. Infelizmente, alguns anos mais tarde o selo que mantém o mundo dos demónios fechado foi deliberadamente violado. Cinco bravos guerreiros - Kintoki, Tsuna, Sadamitsu, Suetake e Seimei - num acto de generosidade, abdicaram das suas vidas para ressuscitar Raikoh e lutar ao seu lado como mortos-vivos.

Na nossa demo podem escolher um dos seis Guerreiros Imortais. Cada um deles tem combos próprias, níveis de força e resistência diferentes e pertence a casas de magia diferentes. Lançar feitiços é o método mais eficaz para exorcizar demónios. Mantenham pressionado o botão X para maximizar o vosso ataque mágico e assim provocar mais danos. Infelizmente isto reduz a vossa barra de MP, diminuindo o tempo que têm para completar a missão.

Se as vossas barras de MP ou HP se esvaziarem, falharão a missão automaticamente. Há duas formas de encherem as barras: destruam edifícios para descobrir *power-ups* e exorcizem demónios regularmente. Apanhem toda a energia espiritual que eles libertam quando morrem.

Na primeira missão, Byakko Palace, o cavaleiro sem cabeça Masakado anda a semear o caos. Destruam as suas três torres de defesa esmagando os inimigos contra elas com ataques poderosos. Depois terão de enfrentar Masakado num duelo final.

A segunda missão incluída na nossa demo é The Water's Edge. Aqui têm de destruir quatro das seis aranhas aquáticas gigantes. Mantenham-se a uma boa distância enquanto elas morrem, porque a explosão pode ser devastadora.

- MOVER
- CÂMARA
- NÃO UTILIZADO
- A SALTAR
- B ATAQUE LIGEIRO
- X MAGIA
- Y ATAQUE FORTE
- L LOCK-ON
- R CORRER
- NÃO UTILIZADO
- NÃO UTILIZADO

CONKER ESTÁ muito ocupado a ler a sua revista para salvar este pobre esquilo cinzento da cadeira eléctrica. Felizmente ele sobrevive.

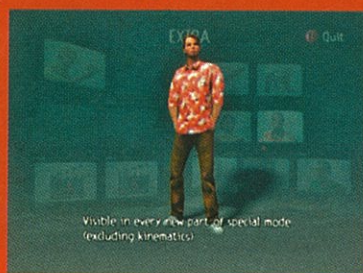
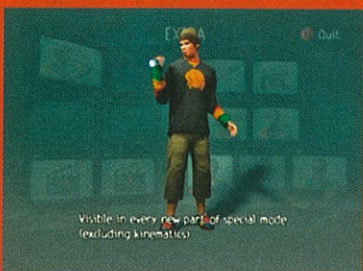
PROJECT GOTHAM 2: SAIBAM TODAS AS NOVIDADES SOBRE PGR2 NO FÓRUM DA BIZARRE CREATIONS EM HTTP://FORUM.BIZARRECREATIONS.COM

Truques & Dicas

Este é o único sítio onde precisam de ir para ficarem a saber os códigos e extras desbloqueáveis mais recentes dos últimos jogos Xbox. Nunca mais ficarão encalhados!

BATOTA EM ACÇÃO

OBSCURE Edição 18, 7.8

Sigam para o menu de bónus assim que completarem o jogo para...

DESBLOQUEAR NOVO FATO PARA JOSH: Completar o jogo com Josh vivo.

DESBLOQUEAR NOVO FATO PARA STAN: Completar o jogo com Stan vivo.

DESBLOQUEAR NOVO FATO PARA SHANNON: Completar o jogo com Shannon viva.

DESBLOQUEAR NOVO FATO PARA KENNY: Completar o jogo com Kenny vivo.

DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK

Edição 18, Pontuação: 8.5

Introduzam os seguintes códigos no menu Cheats:
100 pontos: DUCKETS
100 pontos: CROOKLYN
100 pontos: THESOURCE
100 pontos: GETSTUFF
100 pontos: NEWJACK
***Afterhours* - Nyne:** LOYALTY
***Anything Goes* - CNN:** MILITAIN
***Bust* - Outkast:** BIGBOI
***Chopshop* - Baxter:** CHOPPER
***Comp* - Comp:** CHOCOCITY
***Dragon House* - Chiang:** AKIRA
***Get it Now* - Bless:** PLATINUMB
***Koto* - Chiang:** GHOSTSHELL
***Lil' Bro* - Ric-o-che:** GONBETRUBL
***Man Up* - Sticky Fingaz:** KIRKJONES
***Move* - Public Enemy:** RESPECT
***Original Gangster* - Ice T:** POWER
***Poppa Large* - Ultramagnetic MCs:** ULTRAMAG
***Seize the day* - Bless:** SEIZE
***Take a look at my life* - Fat Joe:** CARTAGENA
***Walk with me* - Joe Budden:** PUMP

OBSCURE

Edição 18, Pontuação: 7.8

Desbloquear *making of* de *Obscure*, a música, modo Special e videoclips dos Span e Sum 41: Completem o jogo.
Desbloquear novo fato para Ashley: Completem o jogo com Ashley ainda viva.
Desbloquear bastão Morgenstern e arma laser: Completem o jogo e joguem o modo Special.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

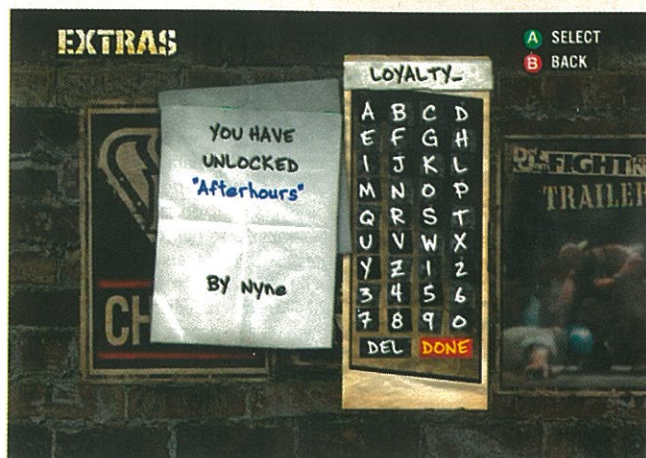
Edição 18, Pontuação: 8.5

Introduzam os seguintes códigos no menu Cheats:
Equilíbrio infinito: straightedge
Desbloquear Natas Kaupas: oldskool
Desbloquear Paulie: 4wheeler

X-MEN LEGENDS

Edição 19, Pontuação: 8.5

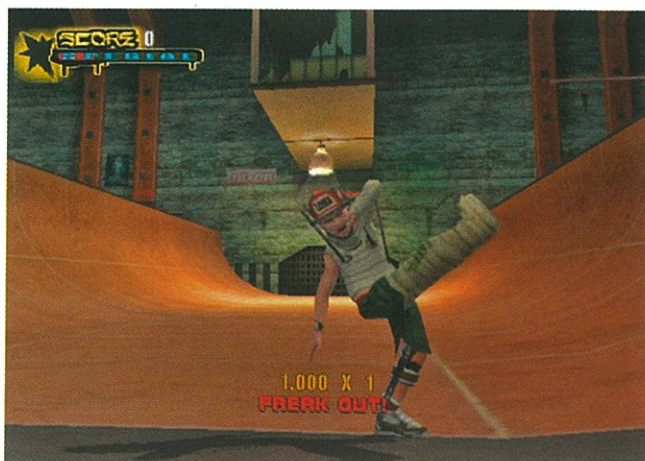
Fatos X-treme: No menu principal carreguem Cima, Cima, Direita, Esquerda, Baixo, Baixo, Start.

***X-Men Legends*: desbloqueiem fatos X-treme!**

***Def Jam Fight For New York*: novas músicas para a *jukebox*.**

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Edição 17, Pontuação: 8.7

Introduzam os seguintes códigos no menu respectivo para desbloquearem campos, jogadores e objectos extra:
The City Rooftops: NIGHTGOLFER
Objectos da Adidas: 91treSTR
Objectos da Callaway: cgTR78qw
Objectos da Cleveland: CL45etUB
Objectos da Maxfli: FDGH597i
Objectos da Nike: YJHk342B
Objectos da Odyssey: kjnMR3qv
Objectos da Ping: R453DrTe
Objectos da Precept: BRi3498Z
Objectos da TAG: cDsa2fgY
Objectos da Tourstage: TS345329
Tiffany Williamson: RICHGIRL
Jeb 'Shooter' McGraw: SIXSHOOTER
Hunter 'Steelhead' Elmore: GREENCOLLAR
Alastair 'Captain' McFadden: NICESOCKS
Bev 'Boomer' Buouchier: THEBEEHIVE
Adriana 'Sugar' Dulce: SOSWEET
Aphrodite Papadapolus: TEMPTING
Billy 'Bear' hightower: TOOTALL
Kendra 'Spike' Lovette: ENGLISHPUNK
Dion 'Double D' Douglas: DDDOUGLAS
Raquel 'Rocky' Rogers: DOUBLER
Bunjiro 'Bud' Tanaka: INTHEFAMILY
Ceasar 'The Emperor' Rosado: LANDOWNER
Reginald Weathers: REGGIE
Justin 'The Hustler' Timberlake: ALTEREGO
Sunday Tiger Woods: NEWLEGEND
Ben Hogan: PUREGOLF
Seve Ballesteros: THEMAGICIAN

***Obscure*: podem apanhar o bastão Morgenstern da segunda vez que jogarem.**

***THUG2*: façam truques com Paulie.**

Desbloquear todos os campos: THEWORLDISYOURS

CRASH TWINSANITY

Edição 19, Pontuação: 8.0

Sequência cinematográfica de bónus: Completem 100% do jogo para receberem uma sequência cinematográfica de bónus.
Derrotar Cortex: Evitem os tiros e as bombas de Cortex. Depois disso ele começará a disparar bolas verdes. Lancem-nas de volta a girar assim que elas chegarem perto de Crash. Façam-no três vezes para o derrotarem.
Derrotar Madamme Amberly: Quando estiverem a combater contra Madamme Amberly, Cortex terá munições infinitas. Evitem os raios eléctricos que a Madamme Ambery lança. Podem ver o local para onde vai disparar quando pequenas chamas começarem a sair da plataforma. Quando ela lhes acertar, elas expandir-se-ão e fechar-se-ão ao disparar contra elas rapidamente. Depois disso ela disparará campainhas de escola lentamente contra a personagem. Disparem contra todas elas rapidamente. Quando Amberly se virar atinjam-na no motor. Repitam este processo até a derrotarem.
Derrotar Mecha Bandicoot: Comecem por evitar todos os ataques de obus e a serra. Depois aproximem-se o máximo possível de Mecha Bandicoot. Quando ele se preparar para disparar uma grande bola de fogo, afastem-se. Se fizerem isto correctamente a bola não desaparecerá. Atirem-na contra Mecha Bandicoot para o danificarem. Repitam este processo até o derrotarem.
Derrotar N. Brio e N. Tropie: Evitem o Brio gigante ao correrem em círculos. Depois disso aparecerá N. Tropie. Evitem o ataque dele até que o seu campo de segurança se desvaneça e ele fique tonto. Depois ataquem-no. Repitam este processo mais duas ou três vezes para o derrotarem.
Derrotar N. Gin: Quando chegarem ao ninho de corvos de N. Gin, ele disparará três rajadas de obus contra a personagem. Evitem-nas e dirijam-se para perto dos espigões. Fujam quando ele lançar uma caixa de TNT. Se for feito correctamente, o suporte dos espigões rebentará depois de ele lançar o caixote de TNT. Repitam este processo para o derrotarem.
Derrotar os Evil Twins: Comecem por jogar com Nina. Dirijam-se para a direita ou para a esquerda até alcançarem algumas chaves. Usem a vossa extensão no braço para as alcançarem. Quando estiverem perto da chave do topo, apontem para a plataforma da esquerda, saltem, mantenham Cima pressionado e carreguem em B. Repitam este processo nos outros dois lados. Mudem para Cortex e disparem rapidamente contra os pontos de dano do robô. Evitem os raios dos Evil Twins, mantenham pressionado e libertem X enquanto estão a apontar para os gémeos. Repitam este processo algumas vezes para derrotarem estes inimigos.
Derrotar Totum Hokum: Evitem todas as pancadas de Totum Hokum. Quando ele abrir a boca verão raios sónicos. Não têm de se preocupar com eles, pois não sofrerão dano deste ataque. Quando ele abrir a boca, atirem Cortex lá para dentro. Repitam este processo algumas vezes para o derrotarem.
Referência a Spryo: Quando Crash, Cortex e Nina encontram o tesouro ao mesmo tempo que N. Gin, N. Trance, N. Tropie e N. Brio, Spyro aparecerá durante alguns segundos.

↑ Os humanos nem sempre são os bons da história. Controlar hordas selvagens é mais compensador.

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Edição 17, Pontuação: 8.9

Mini-jogo County Carnival: Completem o jogo com Kendal.
Mini-jogo Risky Raiders: Completem o jogo com Regnier.
Dano extra do Regneir: Para pegarem fogo a Regneir e causarem cerca de três vezes mais dano, pressionem X, Y e mantenham B pressionado durante uma batalha. Para lançarem um rasto de chamas pressionem Y enquanto estiverem a arder.
Experiência Fácil: Quando chegarem à quarta ou quinta missão com Gerald, ser-vos-á ordenado que encurralem os homens de Regneir utilizando Fire Arrows. Começarão logo a combater contra os Orcs de Regneir. Algum tempo depois, Hugh dir-vos-á para moverem os vossos arqueiros para a área assinalada a verde. Quando Hugh vos ordenar têm de bater em retirada com o resto das vossas tropas. Assim que a infantaria alcançar a área assinalada a verde, disparem as vossas Fire Arrows contra a área de madeira que está delineada a vermelho. Independentemente da vossa perícia, apenas conseguirão matar um pelotão da infantaria de Regneir. Serão imergidos imediatamente em mais um combate contra os Orcs. Assim que tiverem ordens de Hugh para regressar para perto do rei, desloquem apenas
a vossa infantaria para perto da área delineada a verde. Não entrem na zona verde, fiquem apenas a seu lado. O rei estará a salvo. Cancelem a retirada dos arqueiros,
coloquem-nos a uma boa distância e digam-lhe para atacar Regneir. Apesar de a sua barra de energia não reduzir muito, se esperarem entre 10 a 15 minutos com ataques constantes por parte dos arqueiros, Regneir será derrotado. Movam os arqueiros para perto do resto da infantaria
que está à espera na área marcada a verde e completarão esta missão. Receberão uma quantidade de ouro e experiência excepcional.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Edição 18, Pontuação: 7.4

Modo Nude: Completem o jogo e comprem o segredo "Everybody Naked!" no bar por 269 Secret Tokens. A opção "Nude Mode" pode ser accionada na secção "Extras" do menu de opções de bónus.
Segredos para venda: Entrem pelas grandes portas douradas em "Nice Street" (perto da Swingles Van). Dirijam-se para a ponta mais afastada do lado direito e encontrarão um homem de cabelo verde. Falem com ele para ter a oportunidade de comprar opções extras.
Confidence Fácil: No quarto de Larry joguem "Penis Pong", o que vos dará 20 de Confidence de cada vez que ganharem. Este é também o mini-jogo mais fácil.
Jogos mais fáceis: Percam várias vezes um jogo até aparecer a opção ""Should we make it easier on you?". Aí, escolham "Yes" para o jogo ficar mais fácil.
Dinheiro Fácil: Este truque necessita do item "Naughty" assim como da presença de Analisa e Luba no clube de dança. Activem o "Naughty Mode" e tirem fotografias que enquadrem ambas as raparigas quando estiverem a posar. Cada fotografia pode render mais de 20 dólares.

Códigos Clássicos

SSX3

Edição 7, Pontuação: 7.9

Insiram os seguintes códigos no menu de Cheats:
Desbloquear arte: naturalconcept
Desbloquear pranchas: graphicdelight
Desbloquear Brodi: zenmaster
Desbloquear Bunny San: wheresyourtail
Desbloquear Canhuck: greatwhitenorth
Desbloquear Churchill: tankengine
Desbloquear Cudmore: ilkemdaisy
Desbloquear Gutless: neyardreject
Desbloquear Hiro: icksuit
Desbloquear Jurgen: brokenleg
Desbloquear Marty: back2future
Desbloquear NW Legend: callhimgeorge
Desbloquear posters: postnobills
Desbloquear bolas de neve: betyouveneverseen
Desbloquear Stretch: windmilldunk
Desbloquear Svelte Luther notsosvelte
Desbloquear brinquedos: nogluerequired
Desbloquear cartas: gotitgotitneedit
Desbloquear jogador desconhecido: finallymadeitin
Desbloquear *skin* de Eddie: worm
Desbloquear *skin* de Luther: bronco
Desbloquear todos os acessórios do Peak One Lodge: shoppingspree
Desbloquear vídeos: myeyesaredim

↑ *SSX3*: Arte conceptual, novas pranchas e personagens especiais.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Edição 8, Pontuação: 7.0

Insiram os seguintes códigos no menu principal:
Corridas Circuit: Baixo, D, D, D, Preto, Preto, Preto, X
Corridas Drag: Direita, X, Esquerda, D, X, E, Branco, Preto
Pistas Drift: Direita, Direita, Direita, Direita, Esquerda, Preto, D, Branco
Corridas Sprint: Cima, Preto, Preto, Preto, D, Baixo, Baixo, Baixo

↑ *NFSU*: desbloqueiem todas as corridas Circuit, Drag, Drift e Sprint!

Aulas de Mestre: Halo 2

Acham-se os melhores jogadores de *Halo 2*, mas têm medo do modo Legendary? Não entrem em pânico: permitam-nos que vos indiquemos o caminho e concentrem-se em matar a escumalha!

TODOS SONHÁMOS com este dia durante anos, e finalmente chegou. *Halo 2* mergulha-nos outra vez no calor da guerra entre os humanos e os Covenant. Para percorrerem todas as reviravoltas do argumento e sobreviverem aos tiroteios, precisam de ter nervos de aço e bons reflexos. E o nosso guia ao lado da Xbox.

ONE SIZE FITS ALL

É um tutorial. Habituem-se ao novo HUD antes de chegarem ao elevador.

HOME FIELD ADVANTAGE

Sigam os soldados pelas escadas para obterem armas e depois dirijam-se para o hangar. Concentrem os disparos na divisória que está a explodir para eliminarem os Covenant à medida que vão aparecendo e depois usem esse buraco para avançar. Mantenham-se à direita, subam as escadas e usem a torre para vos ajudar a limpar essa área. Sigam em frente e voltem ao hangar.

Os Covenant saem das naves, por isso dêem-lhes as boas-vindas. Deixem os Marines disparar enquanto vocês lançam granadas de plasma para as torres.

PRIORITY SHIFT

Desçam por uma das rampas do hangar para lutarem com um esquadrão de Grunts e o seu líder Elite. Depois de derrotados, sigam o fogo dos inimigos através do depósito de armas e chegarão a outra praça onde encontrarão Johnson e Keyes. Ajudem-nos a eliminar os Covenant e depois passem pela sua posição até à câmara de ar.

AUTHORIZED PERSONNEL ONLY

Preparem-se para o vosso primeiro confronto com os Elites voadores - o melhor será tratar deles a uma boa distância. Saiam para o espaço, deixem-se cair e passem pelos contentores para chegar a outra câmara de ar. Lá dentro, terão de enfrentar Buggers (os novos insectóides voadores), que são muito irritantes; esperem que eles parem de se mexer, saiam detrás da vossa protecção e desbastem-nos. Quando o elevador chegar, subam e eliminem os Grunts e Elites.

Desçam no elevador, entrem na câmara de ar e usem-na como protecção contra o Elite do espaço. Esperem que a área suba de posição, saltem por cima dela e encontrarão uma câmara de ar do outro lado.

↑ Os canhões tornam-vos alvos fáceis, mas são super poderosos.

↑ Vão acabar por odiar estes insectos chamados Buggers. São umas pestes.

RETURN TO SENDER

Usem granadas para eliminar a multidão de guardas que estão à volta da bomba. Podem agachar-se para a esquerda por baixo da plataforma para arrastarem o Covenant atrás de vocês, ou então subam à varanda.

THEY'LL REGRET THAT TOO

Sigam os soldados e esvaziem o edifício destruído. A partir do segundo andar, neutralizem os Covenant que saem das ruas.

Quando Johnson falar em pôr um explosivo numa porta, agarrem-se à torre e vejam dois Hunters a entrar. Joguem bem e não terão problemas em eliminá-los.

Usem a porta para avançar. As vielas estão cheias de *snipers* Jackal, por isso roubem uma Beam Rifle de um deles e retaliem. O vosso alvo é o hotel destruído onde os outros Marines se despenharam. Felizmente está cercado, por isso é fácil de encontrar. Atravessem-no sempre a disparar até ao oceano, mas cuidado com dois Ghosts que aparecem debaixo da ponte.

A DAY AT THE BEACH

Expulsem um Ghost e apoiem um Warthog. A primeira fortificação Covenant é fácil de ultrapassar, mas a segunda é complicada, e está infestada de Ghosts e *snipers*. O segredo é entrar no edifício destruído; há um lança-mísseis no telhado. Usem-no com a Beam Rifle para eliminar os guardas Covenant que estão à volta do túnel.

SPEED ZONE

Primeiro, certifiquem-se que têm um veículo, de contrário esta será uma jornada muito longa. Basicamente é uma perseguição, mas tenham cuidado com os Shadows: não os podem roubar e têm canhões de plasma. Tentem manter os vossos companheiros do Warthog vivos.

↑ Uma boa técnica de combate envolve alcançar um local elevado.

↑ Este é o Phantom. Quando aparece, escondam-se.

FOGO NA TRINCHEIRA!
Os Grunts e os Buggers ficam doidos quando estão perto de uma granada. Os Elites e os Brutes atacam-vos. Lembrem-se disto.

FERRAMENTAS
Carreguem em X em frente de um aliado para trocar de armas com ele. Assim podem equipar os Marines com armas mais perigosas do que as SMGs ou as espingardas.

DE QUE LADO ESTÁS TU?
A vossa mira fica amarela quando é apontada a um alvo amigo. Muito cuidado com isso!

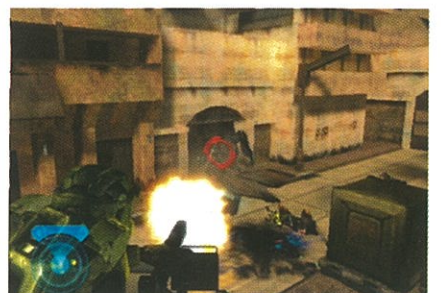
LADIES LIKE ARMOR-PLATING

Esmagar. Matar. Destruir. Os Ghosts são fáceis e os Wraiths falham sempre desde que vocês andem em frente. A nave de desembarque dos Phantom poderá causar-vos problemas, mas podem rebentar com os canhões deles se forem rápidos a sacar.

Quando chegarem à cidade, terão de enfrentar mais uma vaga de Ghosts, seguidos de Banshees e Wraiths, mas têm armas menos poderosas. Agarrem na caçadeira e guiem a vossa equipa através da barricada.

THIS TOWN AIN'T BIG ENOUGH FOR THE BOTH OF US

Eliminem o Jackal, roubem-lhe a Beam Rifle e abatam os outros *aliens* que estão na plataforma à vossa frente. Usem os seus canhões de plasma para ajudarem o Warthog e manobrem o seu canhão, que normalmente é um lança-granadas, o que ajuda contra os Wraiths e os Ghosts na clareira atrás de vocês. Se o Warthog for atingido, retirem para uma barricada e agarrem num lança-mísseis do soldado morto.

Se estiverem a pé, apoderem-se de um Ghost

↑ Alto poder de fogo, pouca inteligência. A violência é uma coisa bonita.

↑ **É bruto, mas tem utilidade.**

e dirijam-se para as ruas da cidade. Quando limparem as ruas de Ghosts e Wraiths, dirijam-se para o acampamento Marine.

FIELD EXPEDIENT

Subam as escadas, apetrechem-se na reserva de munições dos Marines e saltem para cima do Scarab. Usem explosivos para desmantelar os Covenant à medida que eles saem do Cockpit. Aqui um lança-mísseis funciona bem, tal como granadas ou armas de plasma duplas.

A WHISPER IN THE STORM

Este não é um nível fácil, por isso mantenham-se em grupo. Os vossos maiores trunfos são furtividade, secretismo e truques sujos. Apanhem uma Covenant Carbine logo que possam. Usem furtividade e a vossa equipa para passarem pelos primeiros dois grupos de guardas e desçam no elevador. Protejam-se e esgueirem-se até ao interruptor de activação das portas do hangar, na parede à esquerda. Deixem que os vossos reforços façam a maior parte do trabalho e desçam a disparar pelas rampas do nível inferior.

TO THE HUNT

Apanhem uma Banshee e mantenham-se perto do Phantom. Não há perigo, por isso deixem-no guiar-vos até aos inimigos. Quando encontrarem a vossa zona de aterragem, atirem uma ou duas bombas para a esvaziarem e entrem.

JUGGERNAUT

A diversão começa depois do holograma desaparecer. As melhores armas contra os Flood são a Thrust Beam ou a Energy Sword; eles também ignoram as granadas, o que dá jeito.

Entrem no elevador e mantenham-se em movimento. Se conseguirem, ignorem os lasers, porque eles disparam mais para os Flood do que para vocês. Tentem manter-se o mais perto possível do centro da plataforma, porque os Flood gostam de vos empurrar para fora do elevador. No andar de baixo, rebentem uma das janelas do laboratório e causem algum dano. Terão de eliminar várias vagas alternadas de Herectics e Flood antes de poderem avançar. A batalha acaba quando saírem da sala.

Deixem que o Phantom vos dê cobertura enquanto atravessam a passagem exterior. Quando voltarem para dentro, encontrarão um fogo cruzado de três frentes entre dróides, Flood e as vossas tropas. Primeiro eliminem os Flood e, depois da *cutscene*, subam a rampa. Accionem o elevador.

↑ **O Phantom não precisa da vossa ajuda.**

SOLDADO DISFARÇADO Escondam-se do inimigo

O cronómetro do disfarce. Depois de usar, demora 15 segundos a recarregar.

As Energy Swords têm 100 unidades de energia e não podem ser recarregadas.

Carreguem no Branco para usarem o disfarce do Arbiter. Durante 12 segundos ficam invisíveis.

Um inimigo pode ser morto com um ataque pelas costas. Só que também funciona com vocês.

OS AMIGOS DÃO UMA AJUDA

Os vossos aliados controlados pela IA, como Marines e Covenant, são muito úteis. Equipem-nos com *sniper rifles* ou lança-mísseis para tirar o maior partido deles.

HEY, WATCH THIS!

Não têm poder de fogo suficiente para eliminar os Flood, por isso protejam-se quando for preciso e fujam. Os três cabos que terão de cortar estão nos cantos da varanda; cortem-nos e desçam pelo elevador.

Voltem ao esconderijo dos Herectics, abatam os guardas de trás e saltem para a conduta. Enquanto descem, arranjem uma espada de energia e persigam o Herectic num Banshee. Não se preocupem com combates aéreos; persigam-no.

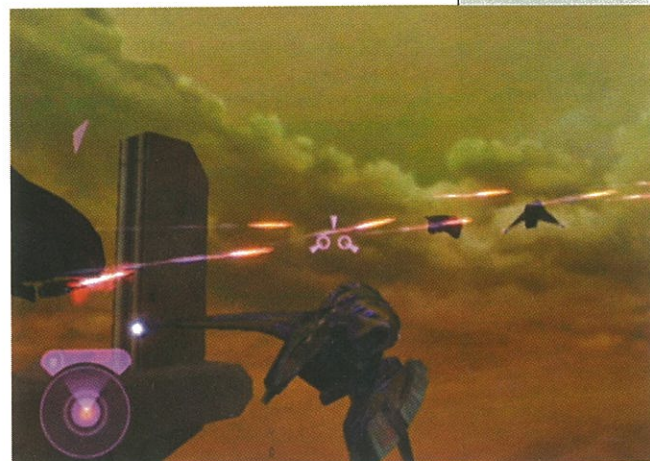
↑ **É um cabo. Cortem-no.**

DEAD OR ALIVE... ACTUALLY, JUST DEAD

Voltaram ao sítio onde encontraram o vosso primeiro Banshee. Ignorem o tiroteio o melhor que conseguirem e voltem ao hangar. As espingardas de plasma duplas do Herectic cortam-vos ao meio se não tiverem cuidado. Mantenham-se fora de alcance, esperem que um dos hologramas desça ao rés-do-chão e eliminem-no.

HELLJUMPERS

Usem mísseis para abater os dois canhões de plasma e invadam o edifício. Os Phantoms largam dois grupos novos de Covenants antes de o Pelican vos trazer um Warthog.

Sigam nele até à entrada da sala da ponte de controlo e atirem umas granadas pela abertura do tecto. Depois da área estar segura e a ponte destruída, receberão um Scorpion. »

↑ **Os Marines têm pior pontaria do que vocês.**

✕ CADÁVERES POR TODO O LADO: COM FLOOD POR PERTO, QUALQUER CADÁVER PODE SER RESSUSCITADO.

Monstros

GRUNTS
Não subestimem os Grunts. São fáceis de matar, mas mais à frente têm armas pesadas como Fuel Rods.

JACKALS
Apontem ao encaixe dos escudos de energia para os deixar atordoados e vulneráveis ao golpe final. Se há um nas redondezas, protejam-se e abatam-no com cuidado.

ELITES
Cuidado com estes, porque têm Energy Swords; e têm tendência para cravá-las nas vossas costas.

HUNTERS
O único ponto fraco de um Hunter é a pequena falha da armadura na cintura, mas é difícil de atingir, só se estiverem de costas. Se estiverem sozinhos, atirem-lhes granadas e andem à sua volta, ou deixem que os Marines distraiam os Hunters enquanto vocês os matam.

BUGGERS
Têm duas hipóteses: usar armas automáticas duplas, gritar qualquer coisa sobre o fim do mundo e encher o céu de chumbo, ou então esconderem-se, esperar que um Bugger aterre e eliminá-lo. A vossa escolha depende da arma.

BRUTES
Para criaturas sem geradores de escudos, os Brutes são persistentes. As Needlers matam-nos com pouco esforço, bem como uma granada de plasma ou até dois *headshots*. O Arbiter é melhor para os atingir por trás, enquanto Master Chief opta pelas Needlers duplas.

FLOOD
Fáceis de matar. Podem reavivar cadáveres, incluindo *aliens* que vocês acabaram de matar.

FLOOD ZOMBIES
Não ataquem um zombie de perto. Uma Energy Sword elimina um, mas os braços deles tipo taco podem matar-vos com uma ou duas pancadas. A caçadeira funciona muito bem neles, tal como os Sentinel Beams.

↑ É esta a sensação de ser o Godzilla.

YOU BREAK IT, YOU BUY IT

Este é um nível rápido e linear com um tanque, com tudo o que isso implica. Uma vez que a maior parte dos inimigos estão em canhões ou Ghosts, é fácil. Limpem as ruínas e saiam para terminarem.

OFF THE ROCK, THROUGH THE BUSH, NOTHING BUT JACKAL

Aparecerão atrás de um *sniper*. Apanhem a Beam Rifle dele e mostrem o inferno aos Covenant que estão lá em baixo. Façam o que fizerem, quando chegarem ao rés-do-chão aparecem Buggers e Jackals, por isso preparem-se. O vosso objectivo é a gruta na parte de trás do vale.

Reabasteçam-se no depósito de munições, eliminem quantos *aliens* puderem e depois entrem no templo. Isto irá acordar uma célula de Buggers, que podem ser complicados. O melhor é abrigarem-se no vale e deixar que eles venham até vocês.

O templo é vigiado por um grupo de Honor Guards, que são completamente letais a curta distância. Não os deixem aproximar-se tanto. Três disparos rápidos com a Beam Rifle eliminam um.

TESTAMENT

Lutem com os defensores do templo até à plataforma de lançamento. Quando os outros guardas estiverem mortos, um Phantom irá despejar dois Hunters. Podem matá-los com as Beam Rifles dos Jackals mortos, ou com granadas de plasma colocadas nos seus pontos fracos. Isto irá provocar a chegada do ferryboat, com os seus habitantes: mais *aliens*. Eliminem-nos e activem o elevador.

ONE-WAY TICKET

Saquem de uma *sniper rifle*. Terão de enfrentar os guardas na estação das gôndolas, incluindo alguns Buggers; depois disso, é boa ideia metralhar os *aliens* no vosso ponto de chegada.

Desçam pelo elevador. Encontrarão alguns Honor Guards e Hunters lá em baixo, por isso tenham a Beam Rifle e muitas granadas à mão. A última passagem antes do segundo elevador está cheia de Elites escondidos com espadas,

↑ Aqui a Energy Sword de pouco vai servir...

↑ A secção central dos Hunters é o seu ponto fraco.

↑ Mantenham o gatilho direito pressionado para fixar um míssil.

INIMIGO DO MEU INIMIGO
Foram apanhados numa guerra civil? Por ordem de prioridade, eliminem os Flood, os Brutes, as sentinelas e finalmente os Covenant.

MIRA 2X
A Combat Rifle, Covenant Carbine, o lança-mísseis e o Fuel Rod estão equipados com zoom de 2x.

DUAL-WIELDING
Com uma arma em cada mão, não podem atirar granadas nem usar o ataque corpo a corpo. Para largar a segunda arma, carreguem no B ou no Y.

mas a *sniper rifle* resolve o problema.

Quando voltarem a ver a luz do dia, será numa emboscada. Ponham a cabeça de fora para os abater, recuem e eliminem-nos a partir da porta. O porto da segunda gôndola está cheio de guardas, mas vocês receberão reforços a caminho.

Antes de subirem para a plataforma, agarrem num lança-mísseis. Precisarão dele para eliminar uns quantos Banshees. Depois de os despacharem, troquem o RPG por uma arma automática, a melhor para lidar com os Elites voadores que estão alinhados. A última defesa exterior do templo está cheia de Jackals e Grunts, que são presas fáceis para disparos de *sniper* à medida que se aproximam.

SORRY, WERE YOU IN THE MIDDLE OF SOMETHING?

Derrotem os Honor Guards e os Grunts em frente ao hall. Quando virem o Prophet, corram para o seu pedestal, carreguem no X, saltem para cima dele e batam-lhe até morrer.

UNCOMFORTABLE SILENCE

A coisa quadrada cinzenta é um Piston. Activem-nos para descerem para o próximo nível.

Esta parte é fácil até chegarem ao gerador do escudo. O grande robô que está na sala só pode ser derrotado disparando para a parte de baixo, que está desprotegida, ou para os lados, mas não precisam de se preocupar. Esperem que ele perca o interesse, escondam-se e activem os quatro cadeados nos cantos da sala. Recuem para uma zona segura, escondam-se outra vez e usem a consola.

"Não te levantes, eu apareço."

BUYER'S REMORSE

Quando a vossa plataforma aterrar, abatam os guardas apenas quando os Flood morrerem. Depois podem entrar no complexo da biblioteca. Esta é a parte divertida. Usem o vosso dispositivo de disfarce e matem todos para avançarem pelos halls, evitando confrontos sempre que puderem. Deixem os guardas fazer a maior parte do trabalho. Se tiverem de lutar, usem armas como a caçadeira ou os Sentinel Beams. Não tentem esgueirar-se pelos Flood que explodem; em vez disso, abatam-nos à distância, para que quando explodirem atinjam zombies que estejam por perto.

100,000 YEARS WAR

Agora é a guerra! Abatam os Flood e dirijam-se para o acampamento dos Covenant. Não percam tempo com o canhão; mantenham-se em movimento até chegar o Phantom.

OBJECTS IN MIRROR ARE LARGER THAN THEY APPEAR

Isto está a tornar-se sério. Saltem para o canhão do Spectre, mas preparem-se para o largar a qualquer momento. Seguir-se-á muito fogo cruzado, amigo e inimigo, e a quantidade de baixas é astronómica.

Os Flood capturaram um Scorpion, e irão encontrá-lo perto das traseiras do primeiro edifício. Destruam-no ou invadam-no; é demasiado perigoso ir embora sozinhos. Não podem sair desta área a pé.

HEALTHY COMPETITION

Cuidado com os robôs de escudo, porque são bem fortes, e com os Flood que roubam veículos. Não fiquem quietos, e se tiverem de se apoderar de um veículo lento certifiquem-se que à volta está tudo morto. A encosta está cheia de tanques, Ghosts, *snipers* com mísseis e robôs com escudos, todos a dispararem uns contra os outros e contra vocês.

Aqui o Scorpion dá uma ajuda, porque podem eliminar alvos distantes com a sua arma principal; o mesmo aplica-se ao Wraith e à sua arma de plasma. Antes de se aventurarem noutra área, desinfectem-na com muitos disparos do veículo.

Quando chegarem à caverna em chamas, procurem um pequeno caminho. Aqui irão descobrir que é melhor serem furtivos, porque os Flood e os robôs estão mais interessados uns nos outros do que em vocês. Não disparem, escondam-se e corram o mais que puderem.

Finalmente encontrarão uma clareira guardada por um Wraith. Acabaram de encontrar a vossa boleia. Roubem-no e subam a encosta nele para receberem apoio. Talvez sejam mais bem sucedidos no canhão do Spectre do que no Wraith, dada a lentidão deste. O vosso objectivo é o edifício grande à direita. Vêem os Flood a dispararem metralhadoras? É aí.

SHOOTING GALLERY

Os Flood não param de surgir. Mantenham-se perto dos vossos reforços e eliminem-nos.

THAT OLD, FAMILIAR FEELING

Sigam os corpos.

INSIDE JOB

Larguem Cortana no sistema e ela bloqueia todos os caminhos excepto aquele por onde terão de ir. Equipem-se com Needlers duplos (para os Brutes) e uma Beam Rifle (para o resto).

Quando chegarem à prisão, larguem a vossa segunda arma e sejam sorrateiros. Se jogarem bem, podem limpar a maior parte desta área sem fazer o alarme soar. Mantenham pressionado o analógico esquerdo e façam um ataque corpo a corpo. Mas quando libertarem o primeiro grupo de Marines, é o caos. Depois disso, movimentem-se rapidamente, libertem o segundo grupo, equipem-nos com Beam Rifles e preparem-se para correr e disparar.

Voltem atrás pelo caminho por onde vieram. Aniquilem os Brutes e os Honor Guards antes que eles consigam atacar os vossos Marines. A princípio é difícil, mas as coisas estão a ficar interessantes.

Agora têm pela frente muitos tiroteios potencialmente devastadores, mas a parte divertida é que não precisam de participar na maioria deles. A luta é entre Brutes e Elites, e vocês são espectadores relativamente inocentes. Mantenham-se afastados, deixem-nos esgotarem-se uns aos outros e eliminem os sobreviventes.

Se encontrarem um Fuel Rod, mantenham-no à mão. Quando Cortana falar de um atalho pelo mausoléu, irão dar a uma passagem com a »

DAVID VERSUS GOLIAS
Eliminar um veículo inimigo é uma tarefa muito perigosa. As granadas de plasma funcionam bem, mas se usarem um canhão podem morrer. É mais fácil roubar um tanque. Com veículos mais pequenos, tentem um lança-mísseis, um Fuel Rod ou atirem ao condutor.

ACÇÃO EXPLOSIVA
Um veículo seriamente danificado deita fumo durante algum tempo e depois explode, atirando peças para todo o lado. Se houver grupos de inimigos à volta de um Ghost ou Warthog estacionado, mandem-nos pelos ares.

Se não tiverem de lutar, não lutem.

Roubar tanques é mais fácil do que pensam.

Com os Brutes todas as mortes são justificadas.

PERFURADORA: UM DISPARO DA ARMA DE PLASMA FURA IMEDIATAMENTE O ESCUDO DOS INIMIGOS. É EXCELENTE QUANDO TEMOS UMA SMG E UMA MAGNUM.

» maior parte das forças Covenant do outro lado, incluindo dois Hunters. Usem o Fuel Rod para eliminarem os Hunters enquanto eles ainda estão agrupados com os *aliens*. Na próxima sala, sigam o conselho de Cortana e sentem-se durante uns cinco minutos enquanto os Brutes e os Covenant se desfazem uns aos outros.

OH, SO THAT'S HOW IT IS

Apanhem uma Energy Sword o mais rápido possível. O melhor é apunhalar os Brutes pelas costas do que tentar abatê-los directamente. Subam a encosta sorrateiramente e juntem-se aos vossos aliados Covenant. Deixem-nos sofrer o impacto do ataque. Como eles gostam de combates corpo a corpo, vocês não podem usar explosivos fortes, por isso evitem o tiroteio ou apunhalem-nos pelas costas.

STEP ASIDE, LET THE MAN GO THROUGH

Este vale é rico em emboscadas. Agarrem num Fuel Rod quando saírem do edifício, apoderem-se de um Ghost e corram até ao primeiro acampamento dos Brutes; obriguem-nos a saírem de trás das protecções, o que é mais fácil se tiverem algum apoio. Se não, destruam-lhes os Ghosts antes que eles os possam usar, matem o *sniper* e atirem-lhes granadas.

Conduzam um Ghost até ao segundo *checkpoint*. Aqui, matem o Jackal da encosta da esquerda antes que ele elimine os Grunts. Contornem a encosta da direita e abatam os Brutes e os Jackals de lá de cima. Usem a arma de plasma para abater os restantes e finalmente o Spectre inimigo. É mais fácil dizer do que fazer, mas é a forma mais fácil de avançar.

Podem limpar o resto da ravina num Ghost ou num Spectre, se quiserem, mas a infantaria é fácil de derrotar se tiverem um veículo.

FIGHT CLUB

Usem uma das espingardas dos Jackals para abaterem alguns Brutes que estão espalhados pela ravina e depois comecem a correr até ao lago. Se jogarem pelo seguro, serão aniquilados pelos granadeiros Brutes, pelos *snipers* Jackal ou pelos Wraith que estão lá em baixo, por isso a única forma de sobreviver é ser maluco.

Batam com o vosso Ghost, apanhem uma caçadeira e entrem no edifício o mais rapidamente possível. Aqui há armas abandonadas; apanhem o lança-mísseis e uma caçadeira. Esta é excelente contra os Brutes, e a primeira é bastante eficaz contra os Ghosts que estão prestes a enfrentar.

CROSS-PURPOSES

Larguem as vossas armas Covenant lentas e prefiram uma caçadeira ou uma Energy Sword. Mais uma vez, Cortana mostra-vos o caminho.

Subam no elevador e comecem por eliminar os Buggers; felizmente para vocês, estão muito distraídos com os Flood. Apanhem os dois elevadores do lado esquerdo da câmara e voltem para as entradas. A partir daqui, corram, matando apenas o que vos aparecer no caminho. O vosso alvo é o elevador no santuário do Prophet.

SANCTIFIED

Apaguem a lanterna enquanto sobem no elevador e ajam como um ninja. Os Flood aparecem pouco depois. Dirijam-se para o elevador em frente ao sítio por onde entraram.

↑ Equipem os Marines com Beam Rifles.

↑ Os Brutes nunca viram *O Predador*.

↑ Palermas, trazem armas para lutas de Ghosts.

↑ É a isto que os Flood chamam granada.

↑ Com alvos terrestres, disparem o plasma baixo.

HOMEM INVISÍVEL

Enquanto estão a usar o dispositivo de disfarce de Arbiter, podem trocar de armas, carregar em interruptores e, mais importante, recarregar os vossos escudos sem estarem visíveis. Atacar, atirar uma granada, apanhar outra arma, ser atingido ou recarregar desactiva o disfarce.

ONCE MORE, WITH FEELING

Usem tudo o que tiverem para atravessar esta sala: granadas, mísseis, caçadeiras, Energy Sword, tudo. Não precisam de poupar munições. Só têm de chegar a Cortana.

YOUR ASS, MY SIZE-24 HOOF

Usem o vosso novo Wraith para destruir as forças terrestres. A parte complicada vem no fim, quando aparece um Phantom; é melhor esperar por ele atrás de protecções.

Quando entrarem no complexo de controlo, receberão Hunters como apoio. Eles são bastante estúpidos, mas servem de distracção. Deixem-nos disparar enquanto vocês se esgueiram e atacam o inimigo por trás.

Com a sua ajuda, irrompam pelo acampamento dos Brutes até à rua cheia de *snipers*. Cuidado, porque há Brutes à espera do outro lado, com um Phantom pronto para dar apoio aéreo.

Irão encontrar uma prisão no fim da rua. Em vez de combaterem os Brutes, destruam os geradores do escudo de energia para libertar prisioneiros Covenant, que ficam convosco na próxima sala, onde também são ajudados por alguns Marines humanos e um convidado surpresa.

ARMAS DUPLAS Duas armas é melhor do que uma

Com duas armas não podem atirar granadas nem atacar de perto, mas podem rebentar os *aliens*.

São Covenants mortos e estão impressionados com as vossa armas.

Reparem na ausência da barra de saúde. Com o escudo desactivado, fujam.

Usem os gatilhos Direito e Esquerdo alternados para fazer uma barreira de fogo.

↑ Os Banshees inimigos são fracos, mas rápidos.

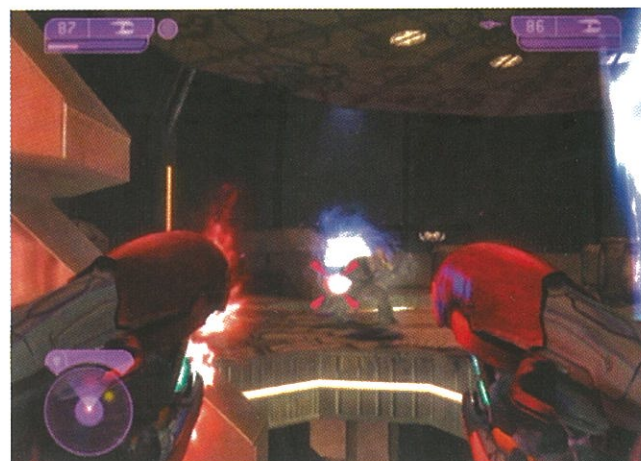
BACKSEAT DRIVER

Apanhem um Banshee e destruam os canhões na parede do desfiladeiro. O Scarab não está em perigo. Mantenham o Banshee inteiro.

DELUSIONS AND GRANDEUR

Voem até à porta que Johnson rebentou e irão deparar-se com o combate mais duro do jogo: vocês contra cinco Brutes, dois dos quais ficam malucos quando entram na sala. Logo que eles apareçam, abatam alguns com granadas de plasma, recuem para a entrada e disparem agora com a *sniper rifle*. Também podem jogar ao jogo do gato e do rato com o vosso dispositivo de disfarce, mas não podem dar-se ao luxo de cometer erros.

Depois de os eliminarem a todos, ainda vos falta um desafio: Tartarus. Saltem atrás dele e deixem que os Elite o eliminem. Um golpe de machado é suficiente para vos matar, mas podem usar o disfarce ou o elevador para fugir. Não parem de o atingir com a arma de plasma; quando o escudo dele ficar destruído, ele fica vulnerável. Com a morte dele acaba o modo Campaign de *Halo 2*!

↑ Disfarcem-se, ataquem por trás e matem-nos.

↑ O escudo de Tartarus é forte, mas não é impenetrável.

Veículos

WARTHOG
Os Warthogs têm tendência para serem destruídos com facilidade. Ficam melhor servidos com um canhão, porque podem perfurar os Covenant em andamento a caminho do sítio para onde têm de ir. Estejam prontos a saltar se a situação se complicar.

GHOST
Rápidos e perigosos, os Ghosts são fáceis de arranjar e de perder. Podem ser muito divertidos, mas têm um risco. Não fiquem parados perto de soldados e atirem aos inimigos em vez de os atropelarem.

SCORPION
Sempre que tiverem hipótese de arranjar um, usem-no. São um problema em ataques de perto - toda a gente quer disparar para um tanque - mas o seu alcance e disparo são excelentes. Não se esqueçam da metralhadora secundária, que pode eliminar rapidamente soldados e Ghosts.

WRAITH
São lentos e um pouco fracos, mas a arma de plasma permite usar estratégias únicas. Como artilharia, podem dispará-la num longo arco para atingir alvos distantes com uma precisão notável; se apontarem ao chão, é devastadora contra inimigos e veículos que estejam por perto.

SPECTRE
A versão Covenant do Warthog. O seu maior problema é que nunca aparece quando precisam de o usar ao máximo. Numa secção onde há um Spectre terão mais resultados com um Ghost.

BANSHEE
Pratiquem o *strafe*. O Banshee é lento e não tem a força de um veículo terrestre, mas quando aparece, precisam dele para avançar. Pratiquem os voos em In the Hunt até os dominarem por completo.

VÁRIOS SABORES: AS GRANADAS DE FRAGMENTAÇÃO RESSALTAM. AS DE PLASMA FICAM PRESAS.

Correio

Enviem as vossas cartas para **Revista Oficial Xbox**, R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 - Edifício Levy 1900-825 Lisboa. Ou então por correio electrónico para **correio.xbox@goody.pt**. Ficamos à vossa espera.

10 DE JUNHO, DIA DE SAN ANDREAS

Depois de meses de perguntas sobre *Halo 2*, o testemunho foi passado a *Grand Theft Auto: San Andreas*. Para esta edição foram cinco os leitores que questionaram a ROX sobre a saída de *San Andreas* para a Xbox. Assim, para responder ao Francisco Pereira Coutinho, Pedro Freitas, Augusto Silva, PFGSilva, João Ferreira e aos demais leitores que estarão interessados neste jogo, a Rockstar anunciou 10 de Junho como a data do seu lançamento para a Europa.

JOGAR COM ESPINGARDA

Olá X-viciados! Esta é já a segunda vez que escrevo para a revista e hei-de continuar! Adorei o número 18. Passei imenso tempo a lê-la com especial atenção, claro, para a brilhante análise de *Halo 2*.
No entanto, tenho algumas dúvidas:
1 - Na edição 17, na última página, encontra-se uma espingarda para jogar FPS. O seu preço é € 60. Acham que devia comprar?
2 - Acham que devo comprar *Star Wars: Battlefront* ou *GoldenEye: Rogue Agent*? E entre *Football Club Manager 2005* e *Burnout 3: Takedown*?
3- Sabem se vai sair *SimCity 4* para a Xbox?
4 - No caso de eu assinar a revista por 12 meses, recebo o *Halo 2*, não é? A assinatura é paga às prestações?

Francisco Pereira Coutinho
via e-mail

1 - O acessório serve, basicamente, para jogar títulos como *Silent Scope* e *House of the Dead*. Se este género estiver na sua lista de preferências, compre o acessório. De contrário, não aconselhamos a sua compra para jogar FPS.
2 - Em relação ao primeiro par, aconselhamos *Star Wars: Battlefront*. Quanto ao segundo, os jogos em comparação são muito diferentes, mas classificámos *Burnout 3* com uma nota superior.
3 - A Electronic Arts não anunciou nenhum *SimCity* para a nossa consola.
4 - Como diz nas páginas das assinaturas, recebe o jogo *Halo 2* quando se tornar assinante da Revista Oficial Xbox. É obrigatório fazer a assinatura por débito directo. A primeira metade do pagamento é efectuada na primeira ordem de débito, enquanto a segunda metade é realizada a meio do ano.

LIVE REVISITADO

Sou leitor há já algum tempo mas esta é a primeira vez que vos escrevo! Acho que vocês estão a fazer um óptimo trabalho!
Como não podia deixar de ser, vou ter que falar do Xbox Live. Li na vossa edição 18 a resposta que deram ao leitor Eduardo Rebocho, que dizia que tinha um amigo que jogava no Live sem o Starter Kit mas não percebi bem a maneira de o fazer. Eu tenho Banda Larga e dois Subscription Codes. Como posso eu aceder ao Xbox Live?

José Eduardo
Peso da Régua

Como faz apenas referência à ROX 18, pode não ter lido a última edição onde colocámos uma explicação pormenorizada sobre o que fazer para se ligar ao Live através de diferentes tipos de ligação. Sendo assim, transcrevemos aqui a resposta dada ao leitor Eduardo Martins. Diz que tem banda larga, mas não refere qual a ligação. Se a ligação for NetCabo ou um serviço parecido, só tem de tirar a ponta do cabo de rede que conecta ao PC e ligar directamente à porta na parte de trás da Xbox. Com a NetCabo ou similares é sempre aconselhável uma ligação directa à Xbox já que a alternativa é comprar uma placa de rede e configurar uma ligação partilhada que pode dar problemas.
Se a ligação for ADSL e o modem for apenas USB, que é o habitual nesse tipo de serviços, necessita de um modem que tenha uma saída para o telefone e outra para uma ligação de rede. Em qualquer um destes casos descritos, necessita de um cabo de rede normal, que funcionará com uma extensão de ponto para ponto.
Se o serviço for ADSL e não tiver um modem que permita uma ligação de rede, necessita de um cabo de rede cruzado e de uma placa de rede no PC. Ligue o cabo cruzado ao PC e à Xbox e configure uma rede no PC. Depois só tem de partilhar a ligação do modem de modo a que ele deixe quaisquer outros computadores (neste caso a Xbox) aceder à Internet através do PC.
Depois de ligado em rede, só tem que seguir os passos simples que aparecem no ecrã.

PES 4

Sou fanático por futebol e pela Xbox. Podem dizer-me quando é a data de lançamento de *Pro Evolution Soccer 4*?

Rato Chico
Madeira

Pro Evolution Soccer 4 já foi lançado. Não deverá ter dificuldade em encontrar um exemplar na Madeira.

JOGOS ADIADOS

1 · Para quando *Kameo: Elements of Power* e *Conker: Live and Reloaded*?
2 · O que acham melhor entre a PSP e a Nintendo DS?

Alexandre Reis
via e-mail

1 - A Rare tem adiado sucessivamente os dois jogos que refere. As últimas notícias afirmam que _Kameo_ verá a luz do dia algures durante 2005 e _Conker_ no final de Março.
2 - Na redacção achamos melhor a Xbox, mas é apenas uma opinião recolhida entre os elementos da Revista Oficial.

TORNEIOS XBOX

Gostaria de vos felicitar pelo magnífico trabalho que tanto o antigo como o actual director têm apresentado.
1 · Vocês podiam colocar na secção Play: More os torneios que se realizam a nível nacional.
2 · Para quando está previsto *BC*?

P.M.M.A.
Guimarães

1 - Se houver torneios portugueses de Xbox, damos-lhe a garantia de que aparecerão na _ROX_.
2 - _BC_ foi "suspenso por tempo indeterminado".

O FÃ DE HALO 2

Adorei o jogo *Halo 2*. Excelente! Para mim é o melhor de sempre. Adorei o fim. Acho que foi o jogo com o melhor final que já vi porque respondeu a muitas perguntas da comunidade mais "pegada a Halo" e deixou em aberto uma expansão. Para meu azar o DVD que comprei vinha estragado e não fazia um *loading* a meio do jogo (dois anos de espera e depois isto), mas tudo se resolveu. Gostava de vos fazer uma pergunta em forma de pedido: como já muitos de nós temos *Halo 2*, gostaria que me explicassem uma maneira para ligar a Xbox directamente à ficha do telefone sem ser preciso PC. Por favor digam bem os passos que é preciso tomar porque eu queria ver se não errava. Já agora, numa das revistas em vez das Aulas de Mestre podiam colocar uma secção especial Live.
Halo Universe rules 4ever!
PS.: quando deixar de ter problemas no PC envio uma foto de tudo o que tenho de *Halo*. Já li o Fall of Reach e é excelente. Se gostam de *Halo* e ainda não o leram, não deixem de o fazer.

João Barata
via e-mail

Dois anos de expectativa e o jogo estar estragado é de deixar qualquer um desesperado. Felizmente conseguiu trocar o jogo em pouco tempo. Pode ler a resposta "Live revisitado" para ter uma ideia do que é preciso fazer para ligar a Xbox à rede. Se mesmo assim tiver alguma dúvida, não hesite em escrever-nos novamente. Em relação à secção Live, e depois de todas as cartas que recebemos que comprovam que muitos leitores subscrevem este serviço, estamos a pensar em alargar o espaço que lhe é dedicado, seja através de mais notícias, seja publicando críticas à componente Live dos títulos mais importantes.
Ficamos à espera da foto!

NÍVEL DESAPARECIDO

Tenho uma dúvida que me tem "atormentado" em relação ao fabuloso *Halo 2*. Num dos trailers que vi antes da saída do jogo, o nível começava numa cidade com a chegada do Chief numa nave. Esta nave vinha acompanhada por outras duas. A minha dúvida é: essa cidade seria um nível? Faço a pergunta pois pareceu mesmo ser um nível mas acabei o jogo e este não apareceu.
Agradecia que me tirassem esta dúvida.

João Calado
via e-mail

Existia de facto um vídeo promocional que mostrava o Master Chief a chegar a um cenário de guerra urbana e que exemplificava o roubo de veículos e exibia várias armas e funcionalidades do jogo. No entanto, o nível nunca foi incluído no produto final. A Bungie não pôde colocar tudo o que quis no jogo e alguns níveis (como o que refere), tiveram que ficar de fora. Se tivesse a oportunidade, a Bungie estaria sempre a incluir níveis, armas e histórias no jogo, eternizando a sua programação. Como há prazos de produção a cumprir, há também cedências a fazer.

OS SETE MAGNÍFICOS

1 · Sabem se é provável sair para Xbox *Resident Evil: Outbreak* ou o *Resident Evil 4*?
2 · Já receberam mais notícias da Microsoft portuguesa sobre o Live em Portugal?
3 · Para quando *Forza Motorsport*?
4 · *Metal Slug 3* será em 3D?
5 · Li que *BC* é só para a Xbox 2. É verdade? Se não for, para quando está agendado o seu lançamento?
6 · Quando será lançado *Quake IV*?
7 · Podem dar-me toda a informação que preciso de saber sobre o Live? Estou a tentar pedir ao meu pai para colocar em casa mas acho que ele não está muito convencido.

Ricardo Cruz
via e-mail

1 - A Capcom não anunciou um jogo da série _Resident Evil_ para a Xbox.
2 - Continua a existir toda a conjuntura que impede o Live de existir oficialmente em Portugal. Enquanto se verificarem as condições actuais, a Microsoft não avança com o serviço.
3 - _Forza Motorsport_ sai no final de Fevereiro.
4 - _Metal Slug 3_ continuará no glorioso 2D característico da série.
5 - _BC_ foi cancelado. Se aparecerá na Xbox 2, só uma comunicação futura o dirá.
6 - Ainda não foi definida a data de lançamento de _Quake IV_ na Xbox.
7 - Para lhe darmos toda a informação de que dispomos, as duas páginas de correio não chegavam. Em www.xbox.com/en-US/Live/about/default.htm está descrito o serviço em pormenor.

AH, SAUDADE

Olá, pessoal. Aposto que já estavam com saudades minhas.
Estou com algumas dúvidas e gostaria que me ajudassem. Mas antes das perguntas, uma consideração. Pensava que o *Halo 2* edição especial só poderia ser encomendado pela Net e que eram poucas as cópias a sair dessa edição. Afinal, estou farto de a ver à venda em muitas lojas, o que é pena pois gostaria de ser dos poucos a ter essa edição para poder esfregar aquela linda caixa de metal na cara dos meus colegas. Também gostaria de saber se conhecem alguém muito bom no *Halo 2*, pois eu já cheguei ao fim em todas as dificuldades e quando jogo em *multiplayer* estou muito à frente de qualquer amigo e nem o deixo respirar. Claro que depois me chamam os mimos mais carinhosos...
Agora vamos à ajuda que vos tinha pedido.
1 · Será que vale a pena comprar o *GoldenEye: Rogue Agent*?
2 · Será que poderiam pôr algumas publicidades da Xbox no DVD? Eu vi na Net uma publicidade da Xbox com uns mosquitos e estava muito boa. É pena que aqui em Portugal esse tipo de acções não vá em frente. Não sei como é que a Microsoft quer vender bem se não faz uma única publicidade à nossa melhor e mais poderosa consola.

Hélder Gramoso
via e-mail

A edição especial de _Halo 2_ parece mais ilimitada do que limitada, tal é a quantidade que se encontra nas lojas. Claro que assim teve a possibilidade de a encontrar com facilidade, algo que normalmente não acontece com as edições especiais. Em relação aos bons jogadores, a solução é começar a convidar outros jogadores. Há milhares de jogadores de _Halo 2_ no Live. Não deverá ter problemas em conseguir disputar partidas com outros portugueses ou mesmo estrangeiros.
1 - A versão de teste de _GoldenEye_ chegou demasiado tarde para integrar a última revista. Assim, fomos obrigados a publicá-la nesta edição. Pode ler a crítica na página 69 e fazer o seu próprio julgamento.
2 - A colocação das publicidades da Xbox no DVD requer autorização por parte da Microsoft. Quanto à publicidade que se queixa de não existir em Portugal, cada empresa usa as estratégias que acha conveniente para uma divulgação adequada dos seus produtos.

EDITOR/PROPRIEDADE
GOODY, S.A.
SEDE SOCIAL
Av. Duque de Loulé, nº 75, 3º Dtº 1050-188 Lisboa
EDIÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Vale Formoso de Baixo, nº 3/9 Edifício Levy 1900-825 Lisboa
Telefone: 21 862 15 30 **Fax**: 21 862 15 40
NIF: 505000555

REVISTA OFICIAL XBOX
EDIÇÃO Nº 20 - FEVEREIRO 2005

DIRECTOR-GERAL
António Nunes

COORDENADOR EDITORIAL
Rui Rodrigues

DIRECTOR
Nuno Faria

REDACÇÃO E COLABORADORES
Bruno Mendonça, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Moreira Santos, Pedro Real Nunes

REVISÃO
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos

E-MAIL
geral.xbox@goody.pt

DIRECTORA COMERCIAL E PUBLICIDADE
Lygia Perrolas
Tel: 21 862 15 39 / Fax: 21 862 15 40
E-mail:lygia.perrolas@goody.pt

ACCOUNT
Margarida Sousa
Tel: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt

ASSISTENTE COMERCIAL
Mónica Ferreira
Tel: 21 862 15 46
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

COORDENADOR DE PRODUÇÃO EXTERNA
Jorge Morais

COORDENADOR DE PRODUÇÃO INTERNA
António Galveia

PAGINADORA PRINCIPAL
Nádia Carreira

PAGINAÇÃO
António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Susana Berquó, Vanda Martins

ARTE DE CAPA
Sérgio Caeiro

GESTOR DE PRODUTO
Jorge Domingos

TRADE MARKETING E CIRCULAÇÃO
Carlos Nunes

SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

DVD: TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO
GOODY, S.A.

DUPLICAÇÃO
Sonopress

PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO
Sogapal - Tel.: 21 434 71 00 Fax: 21 434 71 55

DISTRIBUIÇÃO
Logista Portugal

DIRECTOR ADMINISTRATIVO E FINANCEIRO
Alexandre Nunes

CONTABILIDADE
Cláudia Pereira

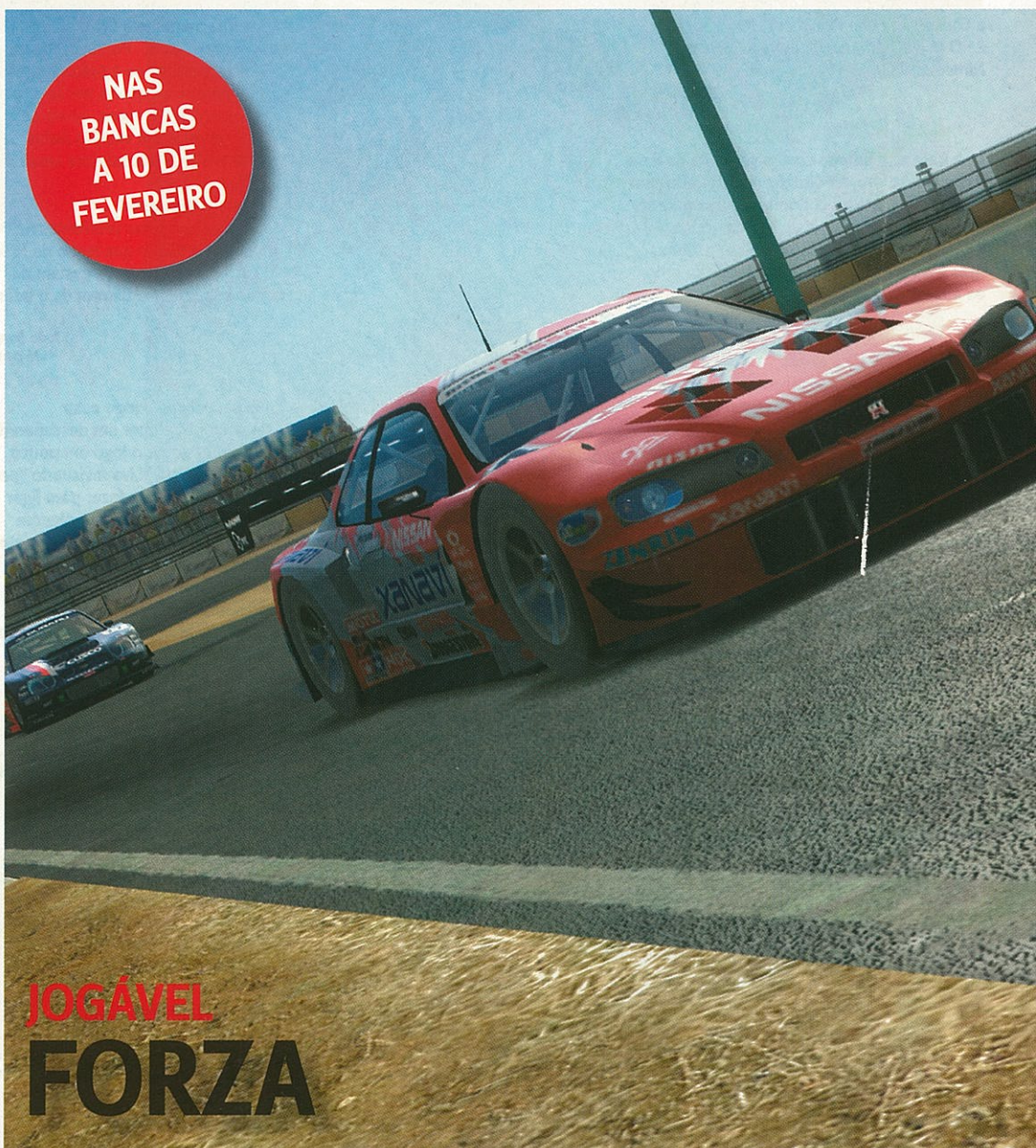
SECRETÁRIA
Tânia Rodrigues

Depósito legal nº 196813 / 03
Registo ICS nº 124254

A Future Publishing é detentora do título OFFICIAL XBOX MAGAZINE todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.

A Xbox e o logótipo da Xbox são marcas ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. A Revista Oficial Xbox é publicada sob licença da Microsoft. A Revista Oficial Xbox é uma publicação independente sem filiação com a Microsoft Corporation.

NO PRÓXIMO MÊS
Revista Oficial XBOX

NAS BANCAS A 10 DE FEVEREIRO

JOGÁVEL
FORZA

JOGÁVEL
OUTLAW GOLF 2

JOGÁVEL
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO